感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana



Nisekoi
ANIME NEW TYPE

革命不分先后，菜鸟无论早晚，只要恶补就好！！

VOL.1

2002/8

菜鸟通

电软 4元 随送免费



◆菜鸟作战室

波波罗克罗依斯的初次冒险

卡莱里安·灰

●菜鸟大特辑

足球游戏大盘点

▲菜鸟时尚风

手机短信心理测验

■菜鸟速递通

游戏的奇迹

次世代工作室

掌上通 1 菜鸟通

精巧口袋便携本

电子游戏软件赠品

翻手为云，覆手为雨，快速攻防，尽在掌上世界！！

掌上通

VOL.1

2002/8

装进你的口袋



掌上最前线

黄金の太陽

～失去的世界



掌上全攻略

游戏王7

～决斗都市传说

掌上大热点

学校创造

V拉力3

掌上通目录

菜鸟通目录

《掌上通》责编：W.X.L　　联系电话：010-64472187
《菜鸟通》责编：杨帆　　地址：北京6129信箱　邮编：100061
编辑制作：次世代工作室　　出版：《电子游戏软件》杂志社





睡神扫描

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony



作为主人公登场的精灵们

所谓的精灵就是那些拥有精神力的不可思议的生物。他们都拥有已经灭亡的古代人的血。被封印的“炼金术”就是以精神力为基础的。



嘉尔希亚（剑士）
地之精灵：18岁

黄金太阳失落的时代的主角。在哈迪亚村长大。3年前的岚之日在大岩石后面的河流中救了萨迪罗斯一行。从而也得知了地与水的灯台的故事。在3年间一刻也没有忘记自己的使命。向着自己的命运发起挑战。

杰美（炎之魔法使）
火之精灵：17岁

嘉尔希亚的妹妹黄金太阳失落的时代的女主角与夏拉尔托是青梅竹马。与斯克雷达一同被萨迪罗斯一行绑架。一直为了寻找哥哥而旅行，对与哥哥嘉尔希亚敌对的罗宾与夏拉尔托的感情非常复杂。





希巴（风之魔法使）
风之精灵：14岁

一天从康德瓦纳大陆北的拉利备罗之地上空降下。拥有特别命运的少女。拉利备罗村长的女儿，并且从神那里得到了预示的神秘使女希巴，注定要面对她的命运。然而被萨迪罗斯绑架之后她通过预知能力掌握了世界的动态，她能成功地超越未来吗?

皮卡多（法师）
水之精灵：不详

拥有神秘力量的青年。确保嘉尔希亚们的安危是他的重要使命。他的一切都在谜团之中。



嘉尔希亚一行遇到的人物

阿雷克斯——代代守护水之灯台的一族末裔。
卡斯特和阿嘉迪奥——北之火一族的两名少年，他们的目的是什么呢?







巨大的存在……神

被称为神的是全部物质之源——地、火、水、风的四种元素中所存在的精灵。这个游戏中冒险途中与战斗中都要利用他们的力量来度过难关。同时得到精灵后也会使角色的力量得到飞跃的提升。



神的属性有四种

神分为地水火风四种属性。除了下面介绍的是神以外还有其他特殊属性的神在游戏中登场。下面的四个神就是例子。

角色强化不可缺的存在

角色利用神的力量可以将自身的能力大幅度提高。在与魔物战斗时可以处于非常有利的地位。

神的效果1　SET不同的神后职业会发生变化

角色SET神之后自己的职业会随之发生变化。职业变化后角色的能力也会发生相应的改变，可以使用的精神力也会不同。所以多试着SET神找到最理想的职业。



神的效果2　配合神的属性提高自身能力

当角色SET神的时候如果这个神与自身属性相同的话，该角色的能力就会上升。例如SET火属性的神时，火属性的攻击力就会提升，同时对敌人火属性攻击的耐性也会上升。

神的效果3　神的封印解开后进行攻击

角色在SET神的状态下在战斗中选择“解放”就可以发动异常强大的攻击。根据神的种类不同攻击效果也各不相同。



神的效果4　使用神进行强力的精灵召唤



选择战斗指令“召唤”可以召唤出强力的精灵进行攻击。随着神的种类不断增加可以使用的召唤精灵也不断增多。

完全流程攻略

ヴィーナス灯台~スハーラのゲート

●故事开始，ガルシア、ジャスミン、アレクス、スクレータ四人的对话。

●自由行动，一直往下放出口通行。

●从ヴィーナス灯台出来后，会发生突破防线的事件。

●事件结束后，往左边山道通行。

●在途中发生与あらくれ的强制性战斗。





●到达スハーラのゲート后再度发生与あらくれ的战斗。

●从藤蔓爬下，进入洞窟。

●与あらくれ3体发生强制性战斗。

●往洞窟内部行进，在发现エナジーストーン地点附近找到通路。

●与パンチアント发生强制性战斗。

●通过洞窟，发生事件，到达与上一代开启之封印ending时相近的地点。

●发生小岛漂流事件，事件后可以操作ガルシア，和躺在地上的其他角色对话。

●シバ、ジャスミン成为仲间，スクレータ也一同归队。

●外出至地图画面。





デリィ村

●无特殊事件发生。

●从村子离开时将强制获得ヴィーナス之圣兽デュオ。

カンドラ寺

●门左边的道路通过，在被叶子覆盖住的洞穴处使用スピン，进入修业之穴。

●在倒下的僧人处，习得新精神力后使用プレス上行。

●以铁柱为落脚点前进。在潼の部屋下一个场所，调查水流出的洞穴。

●在右侧可以得到しんぴのカード。

●往左侧继续前行。用柱子押住石板，止住前面洞穴的水流。渡过铁网，尚无法下降，往右端继续前行。

●对アツアツのかま使用ムーブ。

●与スリッピーゴリラ3体战斗。然后自上方绳索降下，沿道路前行与ピボイ殿会话。

●リリースのペブル入手，リリース使用可能。

海神样のやしろ

●以リリース投下绳索，救助遇难孩子。

●从左边洞穴进入，追赶ジュピター之圣兽。一直追赶到阶段上方烛台处，用灯台挡住其去路。

●与ジュピター之圣兽发生战斗。

デリィ村

●去往村长之家，与アレクス对话。

デカン高原

●沿能通行的道路前行。要想得到フルメタルベスト，便从洞穴落下，同时可以得到スピードミント。

●两次踏铁柱，使之损坏，得到テミスアックス。

●第三次从洞穴落下前行，追赶マーズ之圣兽，一直追到桥上。



●从洞穴落下，只能从下方前行。自圆球处爬下。

●ジン所在的场所发生事件。回到地面，与マーズ之圣兽相撞。プレスのキューブ落下。装备后将吸出铁钉。

●为追上マーズ之圣兽，使用プレス前进，后战斗。

●在两个阶段处左行，找到出口。

インドラ大陆のどうけつ

●使用リリース与ムーブ，到达上方。

●阅读石板，召唤出ザガン（召唤"ザガン"必须具备ヴィーナス之圣兽和マーズ之圣兽）。

マドラの町

●走上阶梯，与看门人对话。在这里得到重要道具ナースキャップ。

●去往西面的牢房，发生事件。离开牢房，得到通往オセアニア大陆的许可。

オセアニアをむすぶガケ

●平常穿越即可。

●渡过船之残骸后，使用リリース可得到宝箱中的かいぞくソード。

ヤンピさばく

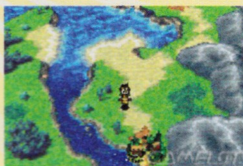
●沿道路前行，与マドラの町町长等人会面。在此使用プレス前进，在铁钉之后发现阶梯。进入内部，发现地面的奇异生物。

●使用プレス，改变方向后飞出。看准时机对两个机关使用プレス。

●往正中之地进入，以スコップ从洞穴落下。

●与キングスコーピオン战斗。战斗终了后スコップのジム入手。

●用スコップ挖掘被四个石块围住的凹地。进入内部，走到町长等人面前，发生事件。





アラフラの町

●在城镇中央，与マドラ町町长一同到达。チャンパ往右侧行走，追在其后并移动至アラフラのみなと。

●进入船中，与パヤヤーム等人会话。与パヤヤーム、シーファイター战斗。

●町长之家及牢房会发生事件，由玩家决定触发与否。

●回到マドラの町。

マドラの町

●走上阶梯，与看门人对话后前往町长之家，得知ピカード盗窃黑色宝石事件。

●释放ピカード，离开村庄。向西去往ゴンドワナをむすぶカケ。

ゴンドワナをむすぶガケ

●以狗作为引导，在狗所指地方使用スコップ挖掘。





●从下方涌出喷泉，可以上行。到达上方后，在正中处降下，往左侧前行，用ムーブ移动大树。

●自下方的方块前行。在上方遇见マーズ之圣兽，战斗。

●渡过铁网，继续前进，可通往ゴンドワナ大陆。

ニリ村

●在右侧使用リリース得到宝箱中的ソーンクラウン。

ミングさんみゃく

●沿道路前进。キボンボ兵所在的场所不能被他们发现，可以使用右侧的木箱上行。途中无法前行的地点，用木箱自上将士兵砸晕。躲在箱后，别被狗发现。

●往左侧前进，并在出现士兵场所右侧强行通过。进入内部，找到上方的出口。

キボンボ村

●对左下方使用リリース。沿柱子到屋顶，往上方地图移动。アカブフ会话终了后，稍稍上行与ピカード会面，其后ピカード仲间。

●对右侧沙地使用スコップ，出现梯子。往ガンボマ像内部移动。

ガンボマ像内部

●看准时机使用リリース使齿轮停止，往低处齿轮前行的方向可以通行。

●对左右下方闪光的齿轮使用プレス，正中出现梯子。

●发生ガンボマ仪式。浮起的开关以プレス使之落下，但要注意方向。

●事件之后，往アカブフ之家移动。

マドラ町

●到町长家，在门口遇见寻找メナーディ的少女。

●进入町长家会话后，外出得到サイクロンのピース。

●与メナーディ妹妹カースト对话。

ガンボマ样の地下遗迹

●使用サイクロン精神力，可通往内部。

●在许多树叶的地方使用サイクロン，露出下方洞口。

●遇到石头阻路，依旧使用サイクロン，乘风而进。

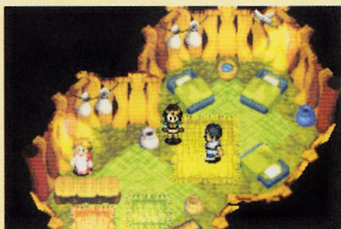




●进入深处，有六片叶子围住的地方使用イマジン。

●通过柱子进入中心部。在ガンボマ处得到ネクロノミコン。

インドラ大陆南东の浜边



●乘船出行，进入船室内部。在船内与アクアジェリ-战斗。击倒アクアジェリ-，往内而行。

●在具有宝箱的房间，出现与アクアジェリ-合体的怪物アクアヒドラ，发生战斗。

●战斗后进入更深处的动力室，启动船只。

エアーズロック

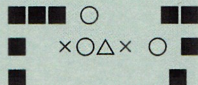
●进入后，在有障碍处对大石头使用スピン开通道路。重复几次以上流程后，继续前进。

●对正中的石块使用スピン，可以再往前行。

●进入エアーズロック内部。在途中有圆木和铁桩的场所，踏上铁桩上行。

●无法通往上方的情况下，按下图所示配置相应押下圆木和铁桩。

○＝圆木、×＝铁桩上、△＝铁桩下、■＝通路



■■■ ○　　■■

■　×○△×　○ ■

■　　　　■

●再度进入最深部，触动石板。シバ习得イマジン。

ポビーチー村

●在水池处发现吸血鬼狼男。向村子而去，在深处房屋附近狼男出现。

●立刻回到家中，使用イマジン进入。在内部与マハ会话。强制移动到宿屋，再次去向マハ处。

●与マハ会话结束后，得到ジュピタ-之圣兽ゼン。

マドラの町の地下

●使用イマジン开启原本无法开启的门，押下右侧的机关即可打开。

●此处的スライドのビット必须要入手，可使用新的精神力スライド。

ガイアロック

●先从外部山路一直往上。途中所见诸多植物利用スピン"排除阻碍，通往对面。





●在顶上祭坛前使用イマジン，可得到おどるにんぎょう。其后回到一层，从正面入口进入。

●在祭坛之上使用おどるにんぎょう。往右侧通路前进，对叶子使用サイクロン，出现拼板。

●回到入口，从左边通路使用刚才得到的拼版进入。

●出现大广间，对叶子使用サイクロン、在祭坛上使用おどるにんぎょう。

●在蜘蛛网处对叶使用サイクロン落至祭坛之下，再使用おどるにんぎょう。

●用上法使大蛇饮用的水中打入全部四条光柱，削弱大蛇力量。

●再次回到入口，从正面进入，使用ムーブ前行。



●接下来按照上、左、左、上、上、右、上、上、右、上、上、右、上、上的次序前行至大蛇之间。

●与大蛇战斗，战斗后触摸石板习得サンド。

イズモの村

●去ウズメ家发生事件，之后外出时与スサ发生会话。

●听闻到オロチのしっぽは、あまくものつるぎになる之后，前往ガイアロック内大蛇处。

●使用サンド，调查自尾部流出的水，得到あまくものつるぎ。

アンコール遗迹

●进入内部，途中有着很多铜像的地方使用ムーブ，立即下行。在无法前行的情况下走入左右的通路。

●被砂子埋住的地方使用サンド。

●在渗入少量砂子的房间踏下下方的开关。

●赶在铜像之前迅速前行，途中的砂地依旧使用サンド，自铜像原本所在之处进入内部。

●发现有许多碎片的房屋，向正中移动，并往下行。到达顶上后得到ひだりのほこさき。

ガラパス岛

●在村庄中央对大石块使用"アクア"。

●移动至アクアロック的アクア像所在的入口，进入。

アクアロック

●沿道上行，对没有吐水的石像使用アクア降到下方。

●对アクア之石使用アクア。

●对石像使用アクア，利用柱子作为踏板，随后进入。到达内部后得到アクエリアスのいし。

●借助台座到达深部，ピカード习得新精神力ドライ。

海神样のやしろ



●使用チルド、イマジン做成通路。

●在デリィ村的教会得到かいじんのしずく。

●在上一次得到圣兽之处，往更深部进入。在海神像前使用かいじんのしずく，得到みぎのほこさき。

サウスアイランドのとう

●对左右的水使用ドライ进行蒸发，往前进入。

●在カガミ房间使用イマジン，做成通路。依照右,下,右,上,左,下,右,上,左的次序通往内部。

●在顶上得到バーストのブローチ。

●去向入口正面，对被冰裹住的物体使用バースト，得到まんなかのほこさき。

アラフラの町

●去往港口，修理船只。全部修理完毕后，外出时发生事件，强制向町长家移动。

●听闻到パヤヤーム逃跑之后，再次回到港口。为追赶パヤヤーム去向チャンパ村。

チャンパ村

●进入内部呼唤一名女子，会话后得到黄金のリング。离开村子时再次遇到アレクス。





●去向パヤヤーム的住处。进入内部，一直走到オババ仪式进行的地点。

●与アビスサラマンダ-战斗。战斗后发生会话事件，将目前为止收集到的枪のかけら交给オババ。

●使用イマジン得到三叉戟。

タウボぬま

●用ムーブ在树前进入。往更深部前进，对最左边的叶子使用スピン。

●进入内部，发现ティアストーン。进入沼泽地后往冒出气泡地点之边经过。到达对岸后，进入洞窟。





●在洞窟内ヴィーナス之圣兽所在的地点使用サイクロン，与マッドプラント战斗。

●与ヴィーナス之圣兽相同的场所掉落，与ヴィーナス之圣兽对话后发生战斗。在内部发现ティアストーン。下面的一个洞窟利用アクア和チルド的交替使用通过。

●炎之石以アクア将其冻住，并用ムーブ移动。在幽暗无法看清的地点，沿茶色场所前行。

●登上圆木上方的岩石，再用スライド落下。更深部凡见到火石都使用アクア。

●调查左边发光处使用スコップ，スターダスト入手。

ヤラム村

●在此村内寻找海的通过法。向地图右侧移动，观察孩子们的わらべうた，并记住路线。

●另外，该村中还有锻冶屋可进行加工。

まの海

●依照ヤラム村的わらしべうた指示前行。

●依「わらしべうた」找到星的位置，再往前行，与ポセイドン战斗。战斗开始后立刻使用三叉戟，在结界解开之时可对气产生伤害。

●战斗后自内部通往レムリア。

レムリア

●坐船进入，与门卫对话，向城镇移动。在レムリアのいずみ上方发现スクレータ宫殿，前行。

●与城中卫兵对话后，去ピカード叔叔家。ピカード暂时离开队伍，向ルンパの塔移动。

●与ルンパ对话后，再去向宫殿。在宫中与国王等人对话后得到グラインドのロック。

●坐船通过ゴンドワナ大陆をむすぶガケ，使用グラインド，可自イースト海出来。

シャーマン村南西の洞窟

●特别之处无，一般通过。

シャーマン村

●在村中去往モアパ家时发生对话事件。

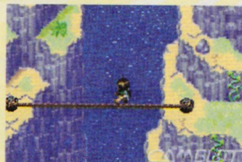
●选择1つだけ闻いてやる，使用シャーマンのツエ。

●为接受考验去モアパ处。在回转石前沙砾瞬间消失。

●挑战トライアルロード，最好选择左边的道路。

●在顶上与モアパ等战斗后得到グラビティのヒスイ。





ギアナ村

●在アネモス神殿可入手ドラゴンスキン。

ジュピターとうだい

●沿道路进入内部，用サイクロン下降。

●对十字型场所上方圆球部使用グラビディ。再度进入内部后使用サイクロン。

●在标有アネモネの处沿梯子上行并使用グラビティ。电流接通，方块浮上。

●首先发现正中塔的あかいかぎ，向左方塔移动。用箭矢击打左方塔顶之像。接下来发先あおいかぎ，登上右面之塔，与左方塔一样操作。





●最后，登上正中塔途中，发生与ロビン等人会话的事件。カーストち与アガディオ登场。

●カースト等与ロビン战斗开始，赶往救助。上行途中遇上アレクス。为救助ロビン等人，帮其全部回复。

●会话事件后，ガルシア、ピカード加入队伍。去往顶上，找到ジュピタースタ　。

●与カースト及アガディオ战斗，三回合左右时ジャスミン加入战斗。再过两回合后，シバ参加战斗。

●战斗后，与ロビン等对话，前往ギアナ村。

ギアナ村

●进入村庄最北家中，发生与ロビン等人的会话事件。ロビン等成为仲间。

●前往港口，船整备完毕。

マグマロック

●由正面无法直接进入，从外壁攀登。对石像使用バース

ト，登上石像，往上方行动可能。重复几次相同步骤后，通过上方地图往左方地图移动。

●往更上方通行，通过后以ムーブ推动铁柱，进入深处。

●对マグマストーン右侧石像使用バースト，继续前行。

●进入内部后，不使用マグマ则无法通行，先往下降落，对铁柱使用バースト，マグマ出现。

●此时，压住铁柱使门打开逃过マグマ，随后进入。之后同样对石像使用バースト，使マグマ发生，登上移动的板块向对岸而行。

●向对岸移行途中，又逃过マグマ自空门处进入。

●在稍上方对锁使用"スピン"进入。先前经过的广间铁柱开始移动，自板块处前行。

●マグマ再度发生作用，自板块以铁柱为落脚点进入。



●到达入口正面场所，推动铁柱。

●进入深处房屋，ジャスミン习得プロミネンス。

●使用プロミネンス，回到刚才地点，往内部走入，得到マグマボール。

ロットの村

●进入内部向大炮处移动。接触大炮，出现选择项目，使用精神力プロミネンス。大炮发射，可往内部移动。

●在深处发现2个ゴーレムコア。其后在下方挖掘可得到ミスリルぎん。

●离开村子，回到船上已装备上大炮。

大ウエスト海北のかいいき

●进入内部，在冰壁前对たいほう发射。

プロクス村

●去往村庄最北端，与长老等人对话。

●向マーズ灯台移动。

マーズとうだい

●在３个房间处沿最右行走，进入左边房间后，对巨大冰块使用グラインド，使下方冰块开裂。

●降到下方，对裂开的冰使用バースト。进入冰内部，沿左边通路前行。

リュウ之像移动时进入，注意不要掉落。

●在冰面上滑向左方通路。为点燃リュウ面部之火，使用プロミネンス。

●回到冰之房间，往下方前进，点燃リュウ面部之火。





道路出现，进入后テレポートのラピス入手。

●使用テレポート，自房屋中脱出。再回到前面裂开的冰块处，使用バースト进入。

●与フレイムドラゴン２体战斗。之后，フレイムドラゴン归向カースト与アガディオ处，得到マーズスター。

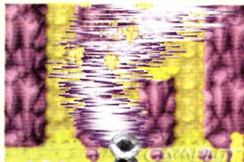
●アガディオ等人先行进入，对リュウ之像使用ミスリルのふくろ。在最初3间房屋处，进入正中的房屋。
●进入ヒト、トリ、サカ、リュウ各个房间，点燃那里的灯。全部灯点燃后出现传送方阵，进行传送。经过浮起的方块，在顶上与ワイズマン会话。会话终了后与ドゥームドラゴン战斗。
●击倒关底后发生事件，强制移到プロクネ村。



プロクス村

[ENDING]

出现THE END字样后与前作相同，记录过关资料，预示着"黄金太阳"还会发售第三作。





黄金太阳2部分圣兽入手方法

地之圣兽	
デュオ	デリィ村外强制仲间
アイアン	マドラの町周边森林出现
マッド	ガンボマ样的地下遗迹，往特定洞穴落下
フラウ	タウポの沼洞窟内
キッス	ガンボマ像内部
ジオ	ギアナ村泊船场，使用升降机
コンボイ	小岛のどうく内
ペトロ	从シャーマン村攀越岩石，到川边之森
ママン	ヤンピ沙漠，使用テレポート的场所
ソルト	ギアナ村入口附近的叶丛中用スコップ挖掘
火之圣兽	
カノン	デカン高原内
ガッツ	ミーカサラ村内。有鸡羊的场所使用スコップ
アクセル	ゴンドワナをむすぶカケ内
バイカ	サウスアイランドのとう内部
フェニキ	ヘスペリア大陆南西的小屋
ターボ	对イズモ村のウズメ使用おどるにんぎょう
コア	ジュピター灯台西沙滩周边的森林
シャイン	对ギアナ村左上断株使用フォース
サンバ	マーズ灯台内部
ソウル	マグマロック内部
チリ	以いやしキノコ与マドラの町民家的老人交换
风之圣兽	
レスキュ	海神样のやしろ
ゼン	ポピーチー村，マハ殿授予
ブーケ	ミングさんみゃく内
ブリッヅ	ヤンビ砂漠内。在圣兽存在处使用プレス

スー	ジュピター灯台内部
ウィルス	サウスアイランドのとう的西方地带
モリバン	在シャーマンの村内使用グラビディ
ピース	ロットの村，大炮打出
ハイド	在ガラパス岛使用サンド向右方地图移动
水之圣兽	
フォグ	カンドラ寺内
ピコ	ピカード初期装备
シエイド	ピカード初期装备
ムース	ニリの村南面森林出现
メロウ	アクアロック内瀑布，对石像使用ドライ
シエリ	ミーカサラ村东北三角形森林中出现
スプモニ	古都レムリア，サイクロン之后使用スライド
ゼロ	小岛のどうく进入后对女神之像使用スライド

召唤魔法一览

地系		
名称	圣兽	伤害值参考
ヴィーナス	1	３０+敌体力×３%
アメン・ラ	2	６０+敌体力×６%
キュベレ-3	1	２０+敌体力×９%
アポカリプス	4	２４０+敌体力×１２%

火系		
名称	圣兽	伤害值参考
マーズ	1	３０+敌体力×３%
ジラッフ	2	６０+敌体力×６%
ヴェスタ	3	１２０+敌体力×９%
メテオ	4	２４０+敌体力×１２%

风系		
名称	圣兽	伤害值参考
ジュピタ	1	３０+敌体力×３%
アタランテ	2	６０+敌体力×６%
プロクネ	3	１２０+敌体力×９%
トール	4	２４０+敌体力×１２%

水系		
名称	圣兽	伤害值参考
マーキュリ	1	３０+敌体力×３%
ネレイ	2	６０+敌体力×６%
ウォータン	3	１２０+敌体力×９%
ボレアス	4	２４０+敌体力×１２%

——继承1代纪录超强密码

1（全lv99）

ぐべくふぼ　うからぼむ　びだそせせ　うわなにく
でずざびけ　ごのまりで　ねぎうろふ　ゆがどみを
れちてばか　しねひほこ

2（全圣兽）

そびつしだ　やののもる　ざぜこけむ　ゆじまじこ
やけらごろ　だくせひけ　なざてむい　しせみむぜ
ぬびけきべ　もさざうな

3（金钱）

ちしさわな　たそぎのを　なとじほの　ねだめへげ
へぶらめむ　いろよゆで　きぎろれさ　ざがさへそ
だざごとぼ　はぐまあば

4（通关码）

びばへかあ　ぼじこうわ

文/SILENCE

游戏王VII
——决斗都市传说

机种：GBA　类型：卡片RPG
厂商：KONAMI　发售日期：2002年7月4日





科乐美的台面之作《游戏王》已经出到第七集了，前两作都是纯卡片游戏，本作则是以RPG的形式出现。整体难度也相对调低，更符合RPG玩家的胃口。只是流程稍短了一点，感觉不太过瘾。但其完美的CG背景画面和超自然音效，都是GBA上一流的。无论是原作FANS还是RPG迷都无法抗拒啊。

童实野町の晨

决斗都市大会日，清晨。大名鼎鼎的城之内克也和武藤游戏来到主角的房间。盛邀主角一同参加此次决战大会，并问卡片是否准备就绪了。当然选是啦，否则会被城之内耻笑的。二人见主角信心十足就豪言壮语了一番，之后便先行一步。调查家中的电脑可以存档。主角随即出门来到街上和二人汇合。此时海马濑人现身了。



说明了一下大会的规则。大致为全体童实野町的卡片斗士都有资格参加。通过预选赛者进入8强决战。而预选赛将在9点整正式开始。城之内更宣称将与主角、游戏三人并肩闯入决赛。此时出现选项，当然要以"必胜"回应之。但城之内那小子

仍不改他的高傲作风，丢下一句要在决赛中击败二人便独自离开。另一方面，毕竟刚刚在场听到海马通知的人并不多。主角就做个好市民去通知一下各位吧。此后必须分别与游戏、羽蛾、孔雀舞、尾木渔太、宫崎对话（按R键）。没看过原作的玩家只要找对话时会出现特写镜头的台面人物就行。还有在时钟广场下面露天茶座旁边的骨家也别忘了，他说在墓地等主角就走了。——传达到位后再来到时钟广场，9点的钟声敲响了。众人各怀鬼胎一一亮相，丢下几句话又各自扬长而去。



主角来到之前海马登场那个地方上面的胡同里。发现了三个可疑的家伙。右边那个光头胖子一身的膘还一个劲的说什么肉（笑）。咱还不知道找谁练手呢，就拿你开刀了。只要是有点卡片知识都能轻松战胜他。战后再





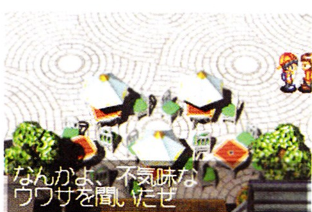
一路北上来到一片墓地，之前约见的骨家早已在此等候多时。上前挑战他吧（R键），获胜后可拿到卡片。之后再去到时钟广场上面的胡同里。看到一个绿发少年站在那里像是在等人的样子。管他那么多，先上去欺负欺负

他再说（汗）。轻松抢得铁若干。得手后正欲开溜，又杀出来个一模一样的人来，兄弟？再战，再胜。但此时真正的台面人物登场了。他们的三胞胎大哥？不过还是那么不堪一击呀。战后卡片入手。此时若再去墓地时发现一恶人霸在中间，遇上俺算你倒霉。战后他丢下一句八咖就灰溜溜的跑了。而骨家则非常感谢主角帮他报了仇。从墓地出来一直往南的街道上，宫崎现身了。当然不能放过与高手对战的机会啦。战后得到卡片。主角之后来到在町西南部的武藤双六的店里。城之内也在，主角决定在决赛之前和这为高打热热身。但此战之前最好是回家存个档，这城之内可不比之前的杂鱼啊。如果万一运气不好被他抽出几张大牌，就干脆读档算了。不用心存侥幸了，没有什么翻盘机会的。另外有兴趣的话，在自家门口的本田广人也可以挑战一下。



暗流初露

再来到时钟广场，挑战露天茶座旁的那个人。胜后得到了卡片商店开张的消息。从时钟广场一路往西就可以到达地图画面了。去城东的卡



片商店，入内竟发现一假面恶人。主角一路追到地下室，一战难免。战后假面恶人用尽最后的气力向幕后BOSS通报后就应声倒地（该）。现在可以买到卡片了。本作的铁是绝对是够用的。见到啥喜欢的全给我包起来（笑）。回到地图画面，此时的美术馆还是立入禁止，想进去逛逛都不行。干脆去公园散散心吧。一上来就看到一个三目怪人站在中间，上前与他对话也没反应？在海边正好碰到了羽蛾一伙人，主角上前向羽蛾挑战，但他连正眼都没瞧咱一眼，说无名小辈没有资格向他挑战。这可把主角惹火了。一把揪住他的三个虫军团手下就是一顿海K。把三人悉数击败后，终于把羽蛾激怒了，随即进入战斗。在挑战他之前最好还是存个档比较保险。总之小心应战吧。战胜他后拿到卡片。再来到公园的中央区域。在左下角发现一个留着马拉多那式发型的人，挑战他后据他说他的偶像是号称女子最强的孔雀舞。这里的少女挑战她后，在与她对话中选是可得到一张"幸运美少女"卡。而后来到城北的游戏城，孔雀舞就站在门口。正是上前挑战的机会，可不能放过。她所使用的卡片里十有八九是风属性的。虽说





不弱，但这种单一的组合方式只要多带点森属性的卡就足以挂了她。战败后的她说了一大堆狂言而去。





在武藤双六的店里，有一个紫目的酷少年。他会是谁呢？此时地图上出现了游戏城和桥下两个地点。先去城北的游戏城好了。在一楼碰到了城之内。他随便和主角寒喧了两句就先走了。没意思。现在去桥下走一趟吧。一上来就看到海马与人对战。那个倒霉蛋遇上海马还不是死得很难看。只一击即该KO。此时海马也看到了在一旁呆呆观战的主角。扬言叫主角回去给游戏传话，让他准备受死，必将在决赛中打得游戏体无完肤。此人一向狂妄自大，不用理他。海马走后再继续前进。刚到桥下就发现有人正迎面走来。定神一看，这不是之前在公园的那个三目怪人吗？而他似乎也看到了主角，二话没说就动起手来。**图11**此战相比之前颇为艰苦。敌阵中卡片攻击力最底800，1000以上的更是多如牛毛。倘若是硬来则必败无疑。注意观察他的卡绝大部分是水、恶属性居多。应好好利用属性相克的规则。雷、白属性卡片是他的克星。



善用之他就几乎没有还手之力了。战后主角又惊奇的发现他的幕后BOSS竟然是同一个人。此时可以逼问他一个问题。笔者择问其目的。而他则堂而皇之的说是什么为了收集卡片。言罢噗通一声倒地不起。

神秘人登场

水族馆已经出现在地图画面上了。进去看看吧。一上来就目睹了城之内和尾木渔太两个高手的对决。最后是以尾木渔太的胜利而告终，这城之内也太不争气了。咱们当然是要挑战强手了。哪知道渔太那斯狂妄的很，说是在水族馆里他是老大。好家伙，我就先把水族馆里的人先杀个平再说。其中包括手下败将城之内和水族馆内的三个游客。最后当然就是把自大的渔太赶下"老大"的位置，得到卡片。想要在水族馆全面胜出就必须调整相应的战术。这里的人除了那个废物城之内（汗）可以毫不费力的击败以外，其他的人包括渔太在内全部是使用水属性主力加风属性组合卡。而且在他们的水战地里威力极大，攻击力全部超过1000以上。所以雷属性加森属性卡片必须贮备好。另外就是地形变换卡也是很重要的魔法卡。



此时再来到时钟广场武腾双六的店。但店内的气氛似乎很凝重。据武腾双六说城之内和杏子出门已经很久没有回来了。这不得不让人担心他们两个的安全问题。突然站在一旁的游戏说他有一种不祥的预感。话音刚落一紫衣神秘人走了进来，声称城之内和杏子已经落入了他们手中。并以此相要挟。此时出现选项，当然是叫他死了这条心啦。紫衣神秘人走后，游戏和主角商量各自去查明此事的真相。主角随后来到时钟广场的街道上。在上面的巷内又和神秘人遭遇了，这回可不放过他了。此人使用的卡片组里无一例外的恶属性主力加黑属性卡片。故现在我方应相应调整为白属性主力加幻属性卡片组。神秘人被击败后就转身逃走了。但一波未平又起一波，在墓地里也出现了相同的神秘人。我们可怜的骨冢又再次被迫迁离家园（笑）。然后主角先后去往水族馆干掉两个神秘人，在桥下KO两个，美术馆再击败一个。到处杀了个遍。最后来到公园又发现了三个神秘人（有完没完啊）。



但在干掉最后一个神秘人以后，记得一定要先存个档。否则将会死的很难看。因为就在先前击败羽蛾和其虫军团的地方，见到羽蛾一伙人被一个扎着头巾的人打得颜面全无。羽蛾被其狠狠的侮辱了一番后暗自离去。但那个头巾男杀红了眼，看见有个新来的（主角），不由分说就杀了过来。他的实力可不同之前的角色。卡片组安排的很均





匀，不再是单一属性那么大的破绽了。而且每张卡的攻击力都不低。以火、森、恶、黑属性居多。也就是说我方要相应急调水、火、白、幻属性卡片入队增援。如果之前滥用经验值的话，此次调整卡组可能会不够用。要挣经验值的话推荐去找墓地主人骨冢帮忙（笑），每次10点（一般人是5点）。和他对战必须在第一回合就压制住他，否则将陷入困境。击败头巾男后，他还不忘张狂的叫主角通知城之内和游戏等死。

城之内救援行动

而后再次来到武腾双六的店。此次事件已经满城风雨。伙伴们都在努力寻找线索。而一直把城之内视为宿敌的孔雀舞，听本田说城之内被绑架的消息也匆匆赶来。最后经众人商议，决定分为两个组各自行动。本田与孔雀舞一组。主角和游戏这组的任务是去找海马探听消息。那就去时钟广场东南角海马家的大楼吧。游戏那小子倒好，使唤主角上前去问门卫海马的居所，他在那闲逛。得，谁叫他是武藤游戏呢。那门卫也不是个什么好鸟。先是一句立入禁止，后听说主角要问海马的居所又是一句八咖。放屁，海马大人是随便见的吗。狗眼看人低，不动粗是不行了。就凭着之前的老班底可轻松胜之。他被击败后，态度真是360度大回转：哦，原来你是海马大人邀请的朋友啊，好说好说。在探明情报后，主

角和游戏二人接着来到游戏城。一上来就看到两个紫衣面具人欲砸场子。好在及时赶到，不然后果不堪设想。



正邪双方四人邀战楼顶，此时要选择和哪个对手交战。笔者选了左边的。敌方还是以黑属性为主，轻松搞定。另一个面具人也同样被游戏击败。而令人惊讶的是竟然还是同一个幕后BOSS在操作事件的发生。战后面具人向他传送了游戏与主角的资料后，又应声倒地。

事后游戏城的圭平非常感激二人出手相助。当得知二人正在寻找海马的消息时，告知应去美术馆找找看。来到美术馆，果然找到了海马。看在大家都是名人的份上，就帮二人探测城之内的所在地。最后目标锁定在F地区五三六二地区，也就是城北海港码头了。谢别海马二人又马不停蹄的赶到码头。一上来又碰到了那个头巾





男，真是冤家路窄。口口声声称绝不会二度负他，此时简直不堪一击。而他的幕后BOSS居然也是同一个人。二人带着疑问继续前进，最后在海边找到了城之内和杏子。但他们都令人感觉非常奇怪。从城之内的眼神就可

以看出他已经被BOSS所控制了。他竟以杏子的性命相要挟游戏与他决斗。并且败者必须跳到海里，否则就要杏子的命。明知道是陷阱，游戏也只能硬着头皮上。最后被城之内击败。但为了唤醒好友的意志，游戏毅然纵身跃入海中。此时有两个选项，毫无疑问必须选择马上把游戏从海里救上来。而后城之内的枪头又直指主角。此战必须提前做好准备，否则难打。因为此时的恶城之内比之前实力强大了许多。他是以土、白属性卡片为主的。风加黑是克制他的最佳组合。战后游戏一句是否还记得三人在决赛中相聚的约定，终于唤回了城之内的意识。而敌BOSS的阴谋也就此破产。本次事件也就此告一段落。



幻神卡の秘密

主角从武藤双六的店内出来后，去到水族馆。在门口看到孔雀舞，还有一个她的追求者。那家伙向孔雀舞示好，但高傲的舞连正眼都没瞧他一眼转身就走。孔雀舞走后，恼羞成怒的他竟然对主角发起攻击。不知好歹的东西，战败后灰溜溜的走了。之后主角又来到城北码头。在左侧的海边发现了正面对着大海若有所思的尾木渔太，在第二次败在主角手下后黯然离去。



美术馆，之前把门的人已经走了。然而迎接主角的是一个古埃及装束的少女。她把主角引进美术馆内，指导参观了一个古代的石版。而据说这块石板上记录着3000年前的战争历史。言闭挑战主角，试试主角的能力。她以白、幻属性卡为主。在得到了满意的答案后，她才娓娓道出心里话。石板上记载着古代有三张幻神卡。而传说当三卡合一的时候，持有者将会永远不败，获得游戏王的称号。也就是说，如果这三张卡片被邪恶力量获得的话将不堪设想。而她的弟弟就是那样的恶之野望者。组织恶之集团，欲霸天下强卡，获得究极之力。她此行的目的就是想请主角阻止她弟弟的野望。话音刚落，海马应声现身。只有正义者才配使用幻神卡吗？那就看看神选择的是他还是我海马吧。海马的实力果然是对手中最强的。他几乎没有弱点，只能靠实力和他拼了。相对来说土属性的卡他用的多一点。战斗会很艰苦。在手中的王牌卡没有出阵之前，一定要稳扎稳打，坚持到最后。战败后的海马扬言要在





大会决赛中夺取幻神卡，只有他才配获得游戏王的称号。在海马走后少女把三张幻神卡之一12星的"圣石的巨神兵"交给主角，并再三叮嘱要阻止她弟弟的野望。而那张幻神卡的威力就在于令敌阵中卡片全灭，再直接打掉对手4000点LP。故此卡可谓究级也。

决斗都市传说

主角再次来到武藤双六的店内，大家都到齐了。决战的时刻终于到来了。主角和游戏、城之内、本田、杏子结伴去到城东的建筑工地。真想不通大会组织者为什么要到这里来集合呢？怪哉。本田更以一句煞风景形容之（笑）。另外令众人没有想到的是，出来迎接的竟是之前在武藤双六店里遇到过的那个紫目少年。难道他和大会组织者有什么特殊的关系吗？带着疑问众人步入工地。原来大会的专用飞机停靠这里等参赛者。海马和孔雀舞等人早已在此等候多时了。舞一见到宿敌城之内更是分外眼红。此时还有五分钟就要登机了，如果到时候还没有到场的人将被取消决赛资格。就在此时，莫良了君及时赶到。游戏友好的上前与他寒喧了一番。离登机开战还剩下三分钟时间了，还有一人没有到达。众人均纷纷议论到底是谁呢。乘这个机会主角也去和各位参赛者打个招呼吧。当然，海马还是那幅死相（笑）。而与孔雀舞对话可得到一张卡。最后去问问裁判还有几分钟登机。就当最后一



分钟倒记时的时候，终于有人来到现场。一个脸上画满古文字，自称为玛里库的大汉（玛里奥的哥哥？）。好，人终于到齐了。众人依次登机，来到飞机顶层8强赛战台。



大会开始。第一回合，游戏VS莫良了。战场上的二人眼神中都充满了杀气，随即进入暗之状态。而莫良了更是扬言他已经等了很久了。誓必要将游戏击败进入下一轮。但他最后还是惨败在游戏的幻神卡之一的地狱天空龙手下。第二回合，终于轮到主角登场亮相了。对手正是最后到达的那个玛里库。游戏和城之内也纷纷给主角打气。准备好后就与左侧的裁判对话即可进入战斗。玛里库多以土属性卡片为主力，而且攻击力上成。如果没有强大的风属性军团是没有胜算的。艰难战胜他后可得到他一张强力卡。而此时之前大家的疑虑终于还是发生了。那个紫衣少男竟是真正的幕后黑手：真-玛力库。刚才的只是他的爪牙。他拿出一个魔神器，瞬间变为三目恶之状态步入休息室。这令看在眼里的游戏非常惊讶。经过抽签，第三回合战的对阵双方是真-玛里库VS城之内克也。而毫不知情的城之内还轻松的很，这让游戏不得不为他担心。



游戏的担心到了战场上果然发生了。只一击，城之内就被其重创倒地。当游戏质问其目的时，得到的答案竟是毁灭！而后众人立即把他抬到房间休息。可恶啊，众人发誓定要为城之内报仇雪恨。而当主角来到对面的敌方休息室内时（好大的胆啊），真-玛里库看主角竟敢来到这里，于是信誓旦旦的表示，定要主角等人和城之内同命运。



乘坐左边的电梯来到一层右侧的抽签室。接下来战斗再开：海马濑人VS孔雀舞。一心想要在决赛中与城之内对决的舞在失去对手后，似乎没有了战意。海马的招牌卡青眼白龙一出手，舞即败下阵来。而后再到休息室看望身受重伤的城之内。在我方数员大将败北的情况下，希望只有寄托在主角和游戏二人身上了。游戏也为此激励主角要有必胜的信念。在与休息室内的各位一一相互鼓励后，飞机终于抵达了最终的决战地：海中央的人工岛。准决赛就此展开。此次的对手是贵为系列主角的武藤游戏。战斗在武藤游戏的一句堂堂正正之战后展开。和之前的玛里库相比之下，他还算温柔的。只有有大量的魔法卡比较烦人。对付他最好的方法就是以其人之道还其人之身。战后可得到他的那张究极幻神卡：地狱天空龙。威力所在为随机增加自身攻守数值。接下来就轮到恶人对恶人了：真-玛里库VS海马濑人。大家在斗技场目睹这场狗咬狗之战。但海马濑人再狠也狠不过BOSS呀。最终就连究极之青眼白龙也不是他的对手。最终主角和真-玛里库进入了决赛。真-玛里库的卡组以恶、黑属性为主，且究极卡极多。再加上又其主场地形作战，绝对是块难啃的骨头。此战除了要有强大的实力外，还得看临场发挥。关键是必须在第一回合就把他压制住，否则几乎没有胜算。战后可得到最后一张幻神卡：太阳翼神龙。其实根本就没机会用啊（汗）。在主角强大的实力面前，真玛里库的野望就此破灭。他的恶之状态也随之消失，倒地不起。







休息室内，城之内终于恢复了原气。下床第一件事就是询问决赛的结果。当听游戏说是主角时，他会心的笑了。与此同时飞机也抵达了童实野町。那个埃及少女就在机场接机。一见到主角就索要那三张幻神卡，说是以防第二次出现事故。此时出现选项，但没的选择啊（苦笑）。只得三张幻神卡一并交还给了她，残念！但同时她非常感激主角

把她弟弟的邪恶意念除去，拯救了他。时钟广场前，曾经约束的三人相互道别。决斗都市传说也就此终结。





阿俊语 作者后记

本作卡片属性相克是不计攻击力的。也就是说0攻击力的水属性卡也可灭掉1000防御力的炎属性卡。相克表如下：水>炎>森>。>土>雷>水。黑>白>恶>幻>黑。而幻神卡是没有克星的。全游戏只有三张，故极为珍贵。在属性不冲突的情况下，按照攻方的攻击力和守方的防御力对比强者胜。攻击状态下卡被灭掉后的剩余攻击力将直接打在选手身上。防御状态则不计剩余攻击力。任何一方的LP值降到零为KO。

再有，不必刻意迷信幻神卡之类的超级卡片。他们都需要两张以上的祭卡。祭卡即为出战一回合以上的卡，使用"生"选项自灭。真正可以信赖的反而是那些不需要祭卡但攻击力1000以上的卡。另外，一般情况下。如果对方出卡后不攻击而是摆开防御阵式。就证明，此时他极有可能是连攻击我方最小一张卡的能力都没有。大可放开手进攻。但也不排除出现防御力超强攻击力不足的卡片可能性。

本作所谓的经验值并不是用来升级用的。也不是说经验值越高攻击力防御力就越强。但他直接关系到调整40张战斗卡组的力度。换句话说就是每从存卡里换一张



卡片到现役卡组里来是要消费相应经验值的。故游戏中最忌讳大换血。首先应各种属性卡片放均匀，而后打不同的敌人再相应的微调。切不可为图一时全胜的痛快而弹尽粮绝。要知道刻意去练级的滋味可不好受。

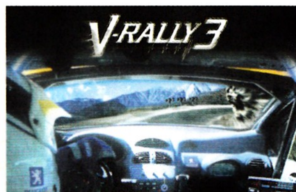
魔法卡的使用对战局有很大影响。地形卡可令相对应属性卡片的威力增加。攻击卡可直接减对方的LP值。如大火有LP1000的威力。陷阱卡更是遭遇强敌时的必备卡。另外有变身效果的卡必须在第一回合就使用效果指令。如见习的巫女。否则将视为放弃效果机会。但"见"此卡一变身将会令在阵的白属性卡威力减半。故各种带有效果的卡片还得视战局发展灵活使用。

另外，每次对战前。可以选择是否压注。也就是胜者得到对手的一张牌。反正败北后就是GMAE OVER，不赌白不赌（笑）。最后，笔者对《游戏王》原作并不熟悉。本文完全是站在探索交流的角度上写成。只是主线流程和一点肤浅的小体会。水平极为有限。再因时间关系，细节方面难免出错。望玩友海涵。

文/南昌 传说中の严俊

V拉力3

机种：GBA
类型：RAC
厂商：ATARI（雅达利）



本作可以说出乎意料的让人满意，也许是因为一直喜爱拉力和SUBARU的原因吧，一看到有拉力赛车就情不自禁地试了试。实在没想到的是一试就是三个钟头！



画面上的水平要说赶超PS上的前作不太现实，但以GBA掌机而言可以说是无可挑剔的了，虽然时不时会有爆山现象以及画面祯数比较低(在GBA的屏幕上完全发现不能！小JOE是在模拟器上全屏测试之后才发现的)，但是仍然可以体现出良好的速度感和堪称完美的操作来！

游戏操作

游戏中	
方向键	左右转向
B键	刹车
A键	油门
A+B键	手刹
L键	减档（MT车用）
R键	加档（MT车用）
START键	暂停
SELECT键	视角的切换

选单画面	
方向键	光标的移动
B键	取消
A键	确定

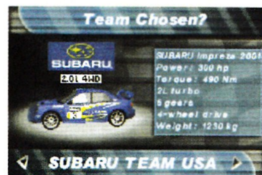


首先进入游戏时会出现车手的头盔，这是语言选择画面，建议设置为英语。之后的画面是游戏的创建和读取，一共可以创建两个不同的游戏。这款游戏是内置电池记忆的。在设置好您的名字之后就可以按A键继续了。

游戏共有V-拉力模式、时间模式、以及和电脑车辆竞速的V-拉力穿越模式。

V-拉力模式攻略

车辆的选择很重要，不同厂商的车辆在性能和操作上存在着很大的差异，但是在游戏刚刚开始的时候只有大众的POLO和雷诺的CLIO可以选择，二者都是二轮驱动的车辆，排气量都在1.6升。性能上差异除了CLIO是后轮驱动(MR)比较难控制之外没有太大的差异，建议初学者先用POLO练练手，因为比较适合在弯道处使用硬切硬扯的跑法。



↑富士的IMPREZE是JOE的最爱！

在选定车辆之后要和厂商先签约才可以使用该车辆，选择YES就可以进入赛事了，如果不满意的话则可以选择NO回到上一级目录。之后可以看到的是比赛国家和路段特点的简介。以下是几个常见的赛段的简介：

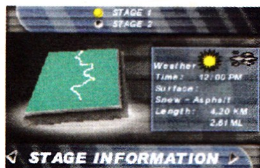
▲德国的赛段：冬季的拉力比赛会经常在这里举行，路段上有积雪和薄冰，行驶起来比较危险。属于有一定难度的赛段。

▲肯尼亚的赛段：属于高速行驶的赛段，一般来说时速都会

在100KM/H以上，试试看你能不能创造新的记录吧！

最后来到配置画面，这里会具体的向您讲述赛道的情况以及车辆的调整、维护都是在这个画面中进行的。

STAGE INFORMATION 赛道的说明



●WEATHER：比赛当天的气候。都是以图片来表示的，所以看上去很直观，除了下雨雪和雾之外别的气候不会给比赛的难度带来什么影响。

●TIME：比赛时间。主要是黎明、白昼、黄昏、夜间这几个情况出现。除了夜间要多多注意之外其他的时间也不会给比赛带来什么别的影响，因为夜间可见度并不是很高。

● SURFACE：路面情况。基本上分为DIRT（土路）/GRAVEL（砾石路）/ASPHALT（柏油路）/SNOW（雪地）为主。每一种不同的路况需要结合不同的轮胎才可以保证比赛的顺利进行。

SETUP 赛车的设置



●TIRES：轮胎。这和刚才所说的路况息息相关，比如在雪地的时候就要选择雪地专用的轮胎，而下雨的天气恰巧您又是在肯尼亚森林中泥泞的道路中行驶时，RAIN GRAVEL TIRE就会是您的救星了！

●SUSPENSION：减震装置。这一般和天气没有直接的关系，但是如果在平坦的路面上行驶的话，不如把减震装置设置的紧（HARD）一些，这样可以使车辆的速度得到一定的提升，而在颠簸的地区则把减震装置设置的松（SOFT）一些又会有利于车辆抓地性能的提升，不至于有个坡就来个飞车表演。要知道这样对于车的加速和控制是非常不利的。

●STEERING：转向系统的设置。对于在不同的道路上行驶的车辆，方向盘设置也至关重要，以弯度小、难度低的高速赛段中，使用紧（HARD）一些的方向盘有利于车体速度的保持，而在险象横生的路段中，松（SOFT）一些的方向盘则有利于车体在过弯时的灵活性。

●BREAKS：刹车装置。除了经常会出现HAIRPIN以及雨雪天气常出现的路段中要把刹车的力度设置的强（STRONG）一些之外，其余的路段一般都会用比较松（LIGHT）一些的刹车，以免损失过多的速度。

●GEARBOX：变速箱。这里的设置关系到车辆的加速性和最高时速的控制，如果在多弯的路面上行驶，始终要在低速中前进的话，那么把车子的变速装置设置成快速升档（SHOT）会比较有利，而相反在高速路面行驶中就要设置成慢升档（LONG）可以保持更高的时速来行驶。

REPAIRS 维修工作



在拉力比赛中有机械故障或者是磕磕碰碰的是在所难免的事情，但是维修的时间是有限的（以MIN来表示可以用来维修的时间）。所以在比赛中要是诸位不小心磕坏了爱车再赶上机械故障就会很难堪了。需要维护的部件主要包括：

BODY	车体
SUSPENSION	减震装置
BRAKES	刹车装置
STEERING	操纵装置
TUBRO	引擎装置



START STAGE——开始进入游戏　　QUIT——退出




路面信息的含义和一般弯道的处理方法

OK~在熟悉了赛道和天气情况并对爱车进行调整和维修之后，那么开始我们的比赛吧！

EASY LEFT　　**EASY RIGHT**

基本上可以油门全开通过，只要不断地对方向进行调整就可以保持高速通过。

MEDIUM LEFT　　**MEDIUM RIGHT**

在行驶缓慢的路段中和路面比较宽阔的时候可以全速通过，车速很高时（6档以上）通过则要稍微收一些油门以保证安全通过，当小于6档的时候根据情况也可油门全开通过。

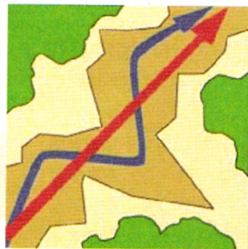
K-LEFT　　**K-RIGHT**

遇到直角的K-LEFT和K-RIGHT的时候需要在进弯时打轮、即将出弯的时候收油门才可以获得最佳效果。

EASY LEFT-EASY RIGHT

EASY RIGHT-EASY LEFT

俗称的S弯，在这种弯道中只要选择中间的路线，对方向稍微做调整就可以保持高速通过，当然如果弯道很急的话，收油门也是必须的。（右图为此种弯道的行驶路线）



OVER JUMP

前方有一定坡度，车子会跳跃起来，这时要提前看好画面右下角的地图，确定一下前方是否直行还是接下来会有弯道。尤其在夜晚和雨、雪、雾这样的特殊天候下更要注意，因为能见度很差。在OVER JUMP的时候是不能转向和加速、减速的，所以一切的准备都要在你“起飞”之前做好。

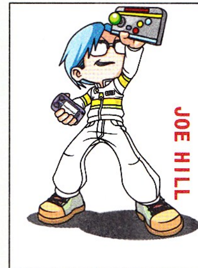



HAIR-PIN LEFT　　**HAIR-PIN RIGHT**

相当难处理的弯道，只要合理的利用手刹就可以在尽量少丢失速度的情况下通过急弯。操作方法大体为：外道进弯、转向、收油门（A松开）、快速点手刹（A+B键）、重新调整方向的同时再开油门，过弯时一定要走“外-内-外”的路线。但是若遇到连续的HAIR-PIN的话，接下来的就不必再使用刹车了，直接收油门通过即可，因为当时车速已经不是很高了。

很多朋友看到这里的时候，也许还会问，具体的赛道车体配置方案和路线行走方法在哪里？小JOE只能请大家参照以上的操作方法结合一些车体配置的方法，用自己的实践摸索如何跑出能令自己满意的成绩。因为这种类型的攻略是教你如何玩游戏，而不是如何完成一个游戏，这其中摸索的乐趣，还是自己慢慢品味吧！V-RALLY3在GBA软件中，JOE HILL首款推荐！

◆此游戏的诞生GBA软件水平大飞跃的标志。凡有GBA者不可买！





学校创造

GBA	厂商：VICTOR	类型：经营模拟
	发售日：2001/12/7	售价：4980日元

不知道大家有没有玩过PS上的《校长先生物语》呢？虽然游戏的名气不大，不过体验做一校之长的新鲜感和体贴有趣的系统，还是吸引了很多玩家。这次VICTOR再接再厉，吸取前作经验，在GBA上推出了续作《创造学校!!高级版》。各位掌机玩家，是不是准备好开始校长先生的生涯呢？

刚从大学毕业的男女主人公（玩家可任选）接到了祖父白波源十郎的遗嘱，希望玩家能够继承私立白波学园的校长职务，为完成源十郎生前的梦想：成为全国第一的名校而努力。从大学生一下子成为高校校长，有点不适应吧。没关系，看完以下的《究级无敌全国制霸校长教程》，你就会发现做一个校长还是蛮轻松的。

第一讲：基础篇

① 基本操作

A键---确定

B键---取消

L键---呼出地图



R键---使用事件探测器　　Start键---调出主菜单

Select键---显示（消除）提示

② 主菜单



アイテム---道具使用

スキル---技能（消耗SKP点）

装备---更换指导书（强化能力）

校长情报---显示玩家各项数值

クラス情报---班级情报（可更改担当教师，就是班主任啦）

教师情报---察看教师的情况（可更换教学分野，解雇教师）

学校情报---察看学校情况（可察看全国学校排行榜本校收支情况）

行事设定---设定每年举行的各项活动（只能在一年的第一天设定）

教师募集---招聘教师

オフツョソ---设置

校长室へ---直接回到校长室

もとる---退出菜单

左下角是当前的金钱数额，右下角是SKP(技能)值



③ 通常画面



红色的心代表好感度。

灰色心代表不良学生的数目。

左上角是玩家的生命值和SE值（用来使用特殊技能）。

下方是当天的日期，右上角是玩家所在地标注。

第二讲：校长的日常事

要想成为校长光知道一些基础当然不够啦，校长紧张而忙碌的一天是怎样度过的呢？看看我名校长月羽的一天吧（众人：倒……）

进行建设

先不要忙着走出校长室，在办公桌前可以进行学校的建设。这样的好处是如果建设了足球场之类的设施，那么训练质量的提高会在今天体现出来。（超快的建设速度啊……）

指导不良学生

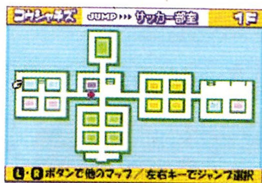
在地图上行走的染黄头发的学生就是不良学生了。对于这样的学生，当然要用校长的爱去指导他们（向着夕阳奔跑吧！）这是本作的战斗部分。

社团训练

社团的训练是需要校长亲自指导的，千万别忘记了。

使用事件探测器

按R键可以出现事件提示（有时候需要在不同楼层探测），一般每天都有2个左右的特殊事件，完成这些事件有时候可以大幅增加好感度哦。因为事件不会出现在走廊之类的地方，所以可以用L键调出大地图，方便地去出事现场（在此画面，按R键是切换楼层）。





把好感度加到100

只要不断的对话，是很容易达到的。

最终CHECK

调出菜单仔细看看还有什么没有做的事情，按R键看看有没有接受委托没有完成的事件。

一天结束

回到校长室，在窗前打卡机前选择"结束这一天"。

第三讲：教学篇

从这一讲开始进行实战，所谓"教学篇"就是包括教师和学生部分的攻略和技巧，很关键哦。

❶ 每名教师都有学习、运动、道德三项技能，最擅长的一项技能用深色表示。某项技能出色的教师，他担当的班级对应的能力增长也最快。教师技能分为5级，级别越高能力越强，级别后的数字代表经验值，达到999后就可以升级。不过选择教师最主要的是看"相性"，如果相性和担当班级的学生不合，那么教师的不满就会增加，该班级的能力增长也较慢。

教师的相性	学生的相性
热血	情热
活泼	阳气
解析	冷静
温厚	内气

❷ 招募教师的时候，完全不需要参考HP、防御力、指导力这三项。游戏一开始一定要招募一位运动级别较高的教师，并将其分野设在运动。另外，很多教师水平相近，薪水相差很大，在游戏初期一定要仔细选择。

❸ 善于进行教师的分野设定。设定运动分野的教师，该项能力就会大幅增长，同时带动该班级运动能力的增



长。当某项能力达到5级，就会获得称号，显示MAX字样。这时就要改变分野，转向提升其他能力。

❹运动达到5级的教师就可以成为社团顾问；道德达到5级的教师就可以在战斗中召唤。

❺有多少班级就招募多少教师，千万不能多招，否则多余教师的不满就会增加。

❻ 教师的不满达到100会成为强力敌人——不满教师。

第四讲：好感度

好感度是游戏中很重要的数值，那么如何才能保证好感度保持在一个较高的水平上呢？

❶对话是增加好感度最简单的方法，对话一次增加1点。不过有些地方对话是不能增加好感度的。

❷完成学生委托的事件，或者正确回答学生提出的问题都会有5点的好感度提升。答错的话可是要扣的哦。

❸战斗失败好感度会降到50，是很严重的后果！

❹社团练习，当社员疲劳度超过80的时候仍然继续练习就会降低好感度。

第五讲：战斗

终于到了考验大家的时刻了！在PS版的前作中，对不良学生的指导是在指导室内完成的。而本作为了提高游戏性，将这部分独立出来，与地图上黄色头发的学生对话便会进入DQ一般的战斗画面。大家是不是已经感觉到像在玩RPG呢？

——战斗指令简介——

指导——相当于普通攻击

スキル——使用特殊技能

会话——与不良学生交谈

教师召唤——召唤道德Max的教师并肩作战

アイテム——使用道具



❶特殊技能在战斗时需要消耗SE值，而SE值除了受装备的指导书影响外，还与好感度有关。战斗胜利的话可以获得SKP值，而特殊技能的习得都需要SKP值。

❷不要使用"召唤教师"，由于在战斗中召唤的教师充当的是肉盾的角色，承受所有的攻击。而这些攻击对它的伤害值将转变为不满度，因此不推荐使用。

❸对于在特殊事件中出现的战斗，对单人使用"爱の言叶"的效果极佳。对于恶魔系的敌人（如音乐室的恶魔），使用ミラクル能做到一击必杀。

第六讲：体育社团

体育社团的成绩是整个学校的荣辱所在，相信每一个校长都希望足球社有大空翼，篮球社有流川枫，棒球社有上杉达也吧？不过在诸位校长的栽培下，即便没有他们也能打遍全国！





❶ 在社团的桌子前可以进入社团画面（图9），练习项目中，第一项着重提高体力（HP），第二项着重提高技术（AP），第三项提高两项平均能力。

❷ 分配点数不必每天进行，全国大赛固定在每一年的13日，只要在13日前，把点数分配好就行了。当然如果不分配点数就去比赛，那么每天的训练就算白费了。



❸ 修建运动场可以提高训练水平，但起决定作用的是顾问老师。这就是为什么要招募一个运动较好的老师。尽快使一名老师的运动能力达到Max,就可以出任社团顾问。而顾问可以让队员的疲劳度增长放慢，从而获得2-3倍的训练效果。

❹ 在初期不用顾虑因为队员疲劳造成的好感度下降，这很容易补回来。一定要训练到疲劳度100，这样各项能力会获得高速增加。（魔鬼训练法？）

❺ 当你的社团已经可以在全国大赛拿冠军的时候，就不必拼命练习了，因为参加全国大赛的其他队伍三年的能力值都不会变化。（汗……都干什么去了？）

第七讲：事件

任何的模拟游戏想要吸引玩家，都离不了丰富多彩千奇百怪的事件，如果没有丰富的事件，模拟游戏一定会是相当乏味。

❶ 本作中一年被设定为18天，其中固定事件有：

◆4日，第一学期全校活动日 ◆7日，夏休 ◆11日，第二学期全校活动日 ◆14日，冬休

除了这些，玩家会在每年的固定日子发生与“四天王”之一的南条学院的事件，不过为了让大家有点悬念，我就不写出事件发生的日期了。给一点提示，南条学院送来的礼物可不是什么好东西，不要轻易打开哦。当南条学院要求和白波学院比试的时候，无论什么项目都可一口答应他，对方相当弱。



❷ 随机事件一般都要通过事件探测器来发现，而且往往需要满足一些条件。如"音乐室恶魔事件"，在修建教堂后随机发生，战胜后可得到一本"幻影的指导书"，是游戏中后期的强力装备。而"食堂的苍蝇"就一定得有食堂才会发生。"不良奶牛？"事件在修建牧场后随机发生……总之，想要触发这些事件就得先建设这些建筑物才可以哦。

❸ 因为许多事件中都会出现强力的装备，所以一开始不要把钱花在休息室内的道具店。而在游戏后期，许多事件的解决则都需要到道具店购买特殊物品。

第X讲：小技巧

以上的课程已经足以诞生成功的校长了，不过对于想要更轻松的玩家，还有一点小技巧附送：

❶ 母牛的好感：如果你修建了牧场，就会惊奇的发现与母牛"对话"也会有好感度的提升（FT……）

❷ 校务员的工作：如果你没有钱买昂贵的补血道具，可

以去和校务员对话，每对话一次HP和SE都会增加1-2点。虽然不多，但总比没有强吧。

❸建设的顺序：建议先建设食堂、农场和牧场（不要忘了设定担当的班级），你的经济状况会很快好转。

❹分身术:第一年，你大概只能拥有一个体育社团顾问老师。不过没关系，你只要在每个社团训练前都设定他为顾问，训练的效果就一样了。

❺更换BGM：3楼的放送室里，在工作台前按A可以更换游戏的背景音乐，只有3首，比PS版少了很多，但作为掌机游戏还是很难得的。



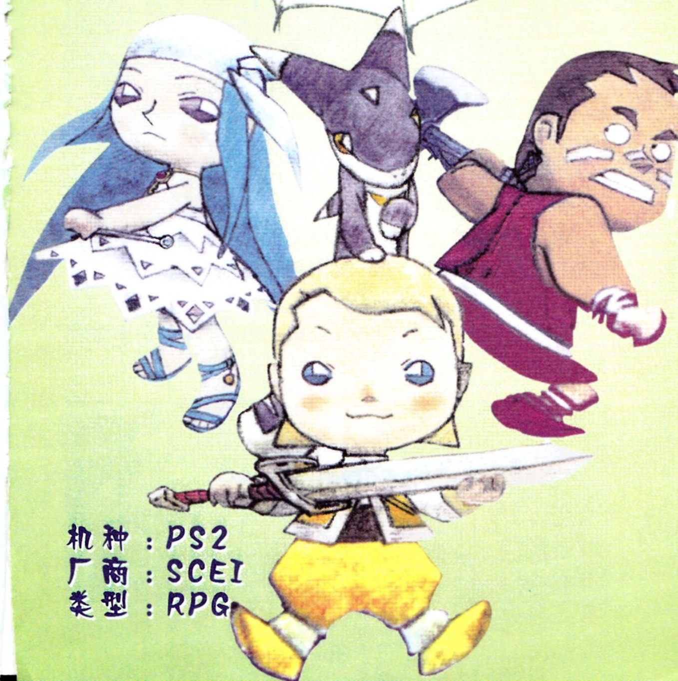
●Victor公司最擅长的游戏就是像《牧场物语》这种类型的作品。

作者后记

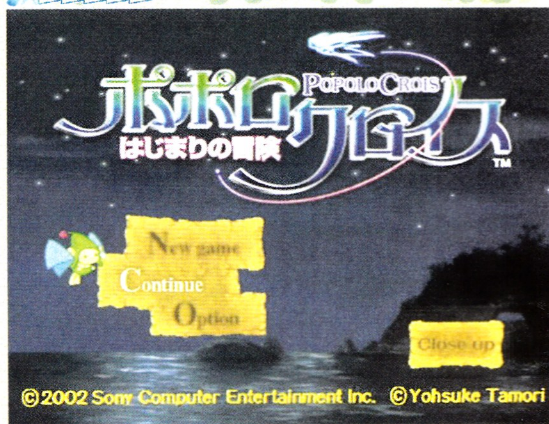
总体来说，这是一款很有新意的模拟经营游戏。很多方面作了适合于手掌机的修改，如简化建设，不用自行规划；加快游戏节奏，一般20分钟就可以完成一天的工作等。画面比较清爽明亮，长时间玩也不会有不舒适感。不过缺点也是此类游戏的通病，即游戏后期比较乏味，虽然制作公司大量增加事件，但碍于卡带的容量，仍给人以无事可作的感觉。特别是看了本篇《究极攻略》的玩家，恐怕会揣着数不清的钞票无处可花吧？（笑）希望VICTOR能在下一作中有所突破，把此系列打造成玩家心目的名作。

文/月羽 责编/ONODA

波波罗克罗依斯 初次的冒险



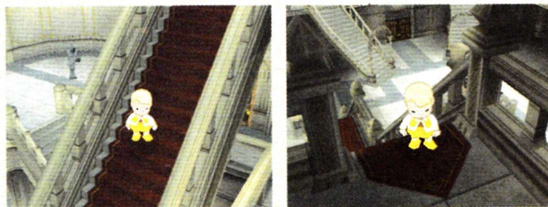
机种：PS2
厂商：SCEI
类型：RPG



ポポロクロイス城

■在王城二层大厅与比艾多罗父王（ピエトロ王）对话，回想到了二代的场面。与母亲娜尔莎王妃（ナルシア）对话，得到ハンカチ。

■下楼来到一层将ハンカチ交给巡逻的士兵，同时的得到えんぴつ。



ポポロクロイス城下町



■从把守在街道出口的卫兵处得知，城堡外面危险，必须先去学校学习。

■途经高台阶来到学校前的栅栏处，老师召集大家上课。

■同教室中间的学生谈话，利用えんぴつ换到アメ玉。

■离开教室向右在环城的城壁遇到侍卫长。全部答对他提出的问题就可以得到いやしの叶作为奖励。他的提问分别是：明日は明日の？

正解：风が吹く洗涤おばさん・・・その食态は？

正解：メイド长密かに饲育系の子が好きなのは？

正解：ドン 5.返回王城左行到达尽头的风车小屋，从地下水道来到龙の祠。

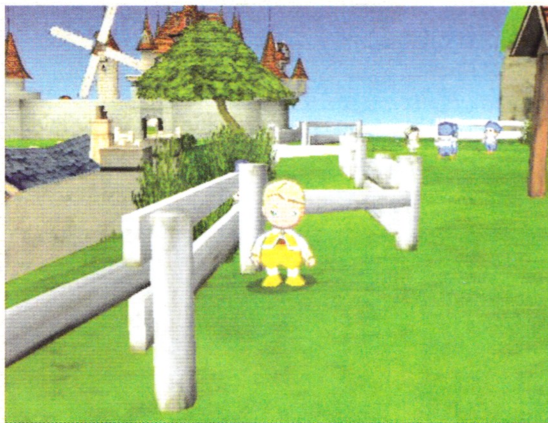


龙の祠

■通过踩开关开门，在宝箱中得到古ぼけた剑，同时骷髅战士出现。

■继续深入，通过推动障碍物开启开关，分别将两个巨型圆石启动，激活龙头的嘴巴入口。

■打败ヴァルダロス（BOSS）救出可爱的小精灵帕布（パプ　）。



ポポロクロイス平原

■返回王城，在镇上的道具屋和武器屋补充装备。

■酒馆二层，与人交谈回答正确全部问题可以得到革の靴。问题依次是：圆桌の间の椅子の数は？

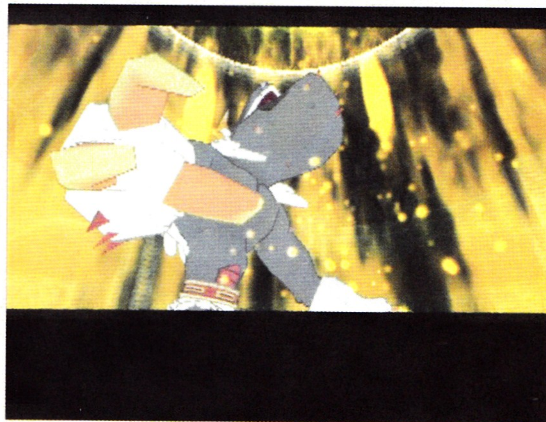
正解：6脚ピエトロ王がしている王冠の名前は？

正解：知识の王冠今、何问目？

正解：3问目3.在王城三层的某房间中阅读父王的日记，出现一代中的动画。

■离开ポポロクロイス城区，沿着城外的石阶小路向地图下方的海岸行进，追赶精灵帕布（パプ　）。

■追上帕布（パプ　）的同时与女主角露娜（ルナ）相遇，之后被神秘力量带到了风の圣域。



风の圣域

■露娜（ルナ）成为伙伴。

■利用跳台前进，同时需要踩动开关清除障碍。借助气流抵达不同区域，必要时需将跳台推到地面的方形凹槽中。

■攀下最长的绳梯，分别将两端的障碍物推到中间的标记处，然后踩动区域中央的开关解决风之封印，得到风之精灵的力量。回身站在方形硬石上按△键发动风精灵之力，进入其他区域。

■某区域内将三块石头推入凹槽，并在方形硬石上按△键发动风精灵之力后转入BOSS战。ケイモス的HP很多，要做好持久战的准备。胜利后得到风きりの剑，返回海岸。

海岸～ポポロクロ

■由海岸返回王城的酒馆，答对全部的问题可以得到奖品。

■回到王城三层的卧室休息，夜间出现了危机，所幸的是国王用他的圣剑消灭了魔物。

■分别前往王妃和国王的卧室阅读日记，回想起以前的事情（出现前作的动画）。



■武器屋出现了新装备，补充道具。

■在环城的城壁遇到侍卫长。全部答对他提出的问题就可以得到精灵晶作为奖励。他的提问分别是：ナルシア王妃から何か　いましたか?

正解：ハンカチ入り口から见てどちらでしょうか?

正解：右海鲜五目あんかけ・・・何?

正解：チャ　ハン





タキネン村

■经过地形复杂的タキネン溪谷，来到タキネン村。

■进入村口左边的4屋，用アメ玉从老人处换47手ぬぐい。

■接着到宿屋二层用手ぬぐい交换得到サンドウィッチ。

■刚要进入道具屋时与玛尔科（マルコ）发生相撞的固定事件。





フローネルの森

■离开村子在前往フローネルの森的路上，再次与玛尔科（マルコ）相遇，成为伙伴。

■穿过熔岩抵达炎の圣域。



炎の圣域

■站在绿色火炎的台座后面按△键发动风精灵之力点燃另一个台座，即可打开石门。（这里的其他区域中也需要按△键发动风精灵之力打开开关）

■上台阶进入里间后，推动方形石块将缺口堵上，使入口处的通路打开。

■某区域内需要反复推动石块，作为垫脚石通过滚烫的溶岩。

■最后来到三个熄灭的火炬场所，利用各个房间的石块引燃红、绿、蓝三色火炬，解除炎之封印，得到炎之精灵（按R1和L1键切换风火精灵）。

■在大片熔岩的区域，按△键发动火精灵之力点燃台座打开石门，返回入口处用同样的方法将门口的两个台座点燃，进入BOSS战与イブート交手。



マルコの家

■炎之圣域脱出后，从かけあしの泉沿左行进，看到一间木楼小屋，爬梯子上去阅读日记回想起以前的事情（出现前作的动画）。

タキネン村～海岸

■从这里返回ポポロクロイス城要经过一段迷宫式的山

路，途中再タキネン溪谷将サンドウィッチ送给昆虫学者，从他手里得到虫眼镜。

ポポロクロイス城下町

■在街里的民家小屋从一老人处用虫眼睛换得腕轮?



ポポロクロイス城

■去风车小屋的二层用腕轮?交换得到カナリシア模型。

■在王城的二层大厅与艾多罗父王（ピエトロ王）交谈，得到オカリナ。

■然后去二层阳台，找到爱来娜（エレナ）将オカリナ交给她，并得到古ぼけた键。

■在三层的某个房间中打开宝箱找到龙王の牙。

ポポロクロイス城下町



■去环城的城壁遇到侍卫长，全部答对他提出的问题就可以得到虹色の玉，他的提问分别是：お城にある风车の羽は何枚でしたっけ?

正解：４枚タキネン村にいない动物はなんでしょう?

正解：ウサギ薪は何で割っていましたか?

正解：斧之后出城去海岸的冰海洞窟。



冰海

■进去后来到一堆冰块处,按△键使用火精灵之力清除障碍后，将台阶推到有凹槽的地方。

■向里面走有记录点，再深入后分别将两个石块推到道路的缺口处，以便顺利通过。

■进入一个小门，通过下坡来到尽头按△键使用火之力熔化冰块使岩石下落，就可以进入洞窟。

■把那个唯一的石块推到下方。

■站到空地的台座上，切换并使用风精灵之力跳到高处。

（未完待续）



波波罗克罗依斯

卡莱里安灰

时间的尽头皆是灰烬

●机种：PS2
●厂商：ENTERBRAIN
●类型：AVG
●媒体：DVD一张

前言



西历2552年，米开朗基罗市(ミケランジェロシティ)的超大型中央管理电脑——“桃乐斯(ドロシ　)”，她具有自我判断、排除老旧系统核，而后自行增殖新细胞回路的功能，是为了协调城市机制、保护人们的安全而生。

然而一日，以辅助人类为目的的桃乐斯，开始对这样状态产生疑问……

“人类这样的粗劣系统构成物，为什么我没有削除他们的权利?”

“自己都会自相残杀的人类，为什么我不可以去杀害他们?”

“像人类如此鄙劣的系统，为什么我不能支配他们?”

从制造她的休达那(シュタイナー)博士那，迷惘的桃乐斯知道了“神”的存在。

“人类是遵从着创造他们的‘神’所定的命运而生，那么桃乐斯当‘创造主’所造出来的人类，他们就会遵从我给予他们的‘命运’…”

桃乐斯不断思考着‘神’是什么，但尽管她的‘思考’再怎么慎密，也只不过是由无数的程式所组成的，所以最后她从字面推出了一个结论——自己成为‘创造主’，然后创造出绝对服从自己的新人类，一种名为‘电子人种(ガレリアン)’的超能力者。

于是，桃乐斯将市立纪念医院收归到自己的控制下，开始进行人类遗传基因改造的实验。

为了毁灭已经不受控制的桃乐斯，休达那博士研究出破坏她的电脑病毒后，将病毒程式及病毒起动程式分别交给了同事巴斯卡雷(マスカ　レ)博士的女儿——莉莉亚(リリア)，及自己的儿子——里欧(リオン)。

之后失去记忆的里欧，藉由脑中出现的女性呼唤声，找到了莉莉亚，然后也顺利地打倒桃乐斯所派来阻止他们的4名电子人种，但最后的一名电子人种——该隐(カイン)死前，告知了两人一个惊人的事实……

“里欧，你也是‘电子人种’…”

原来真正的里欧早经死亡，现在的里欧只不过是被植入了人类记忆的‘电子人种’。

尽管知道了这样残酷的事实，也改变不了里欧的决定，就这样…他们来到了桃乐斯的面前……



GALERIANS : ASH

灰世纪… …

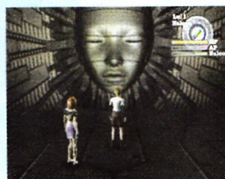
Mushroomtower(マルシュルームタワ-)之一

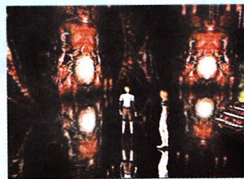
■1F ファミリ-プログラムルーム

调查该隐(カイン)的尸体得到三份关于用药及超能力的档案资料，接着开门离开这个房间。

■2F ド-ムエリア

这里会有入场多的敌人出现，玩家若不需要练能力值，或是捡道具，就直接由周围点着红灯的门那里离开。





■2F セキュリティ-エリアN

进门后的左手边有记录点，对游戏还不太上手的人别忘了先去记录一下，接着走到中央的电梯前，打倒两个武装安全警卫后，搭乘电梯上楼。

■3F ラストガレリアン开发エリア｜

进到这区域，去踩房间中央出现的光芒，接下来光芒会出现在其它地方，赶在光芒消失前，再去踩它(若来不及踩到，就要从中央处重新再来一次)，连续踩个几次，这里电脑的电源就会接上，然后去操作那部电脑，出现“ロックのスイッチがあるしますか?”的讯息，选择YES，通往另一区域的门便会开启。

■3F ドロシールーム

与桃乐斯的战斗。



他们攻击前会先用红外线扫瞄，被红外线扫到他们就会攻击，利用这种特性，接近他们后，故意吸引他们攻击，接着闪过攻击，绕到背后去做接近攻击，但接近他们时，他们会使用盾牌攻击及防卫，若在他们举起盾牌时攻击，部分的超能力攻击会被弹回，千万要当心。



攻击桃乐斯的方法，是站在圆台内，集气使用NALCON攻击，而桃乐斯的攻击法及对应战法如下：

●三眼珠：桃乐斯吐出的三个眼珠，它们的攻击方法是直接飞扑过来，可以用NALCON打掉，或是前翻来闪过。

●火焰：这是全范围攻击，可以按R1钮发动SHIELD来防御，不过记得，现在SHIELD的等级是1，所以只能防御正面，看见桃乐斯要发动这种攻击时，就要转向面对她再发动SHIELD。

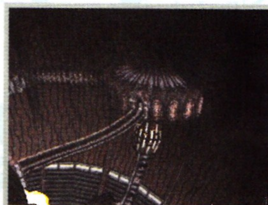


●闪电：这种攻击只能攻击到她面前的圆台，在闪电落下前快速离开圆台就能避开这类攻击。

●雷射：桃乐斯从双眼处射出两束平行状的雷射光束，攻击范围一样只有圆台处。

●雷射(平行)：攻击与上者相似，但雷射是呈平行状态来攻击的，攻击初期一样只有圆台处，但最后一下，会直扫到前方的走廊，所以看到她使用这种攻击时，就快躲到入口处旁的两边，好闪过这种攻击。





Mushroomtower(マッシュルームタワ-)之二

■1F ファミリープログラムルーム

调查该隐的尸体后，才能离开这个房间。

■2F ドームエリア

一样是由旁边有红灯的门离开。

■3F ラストガレリアン开发エリア

遇上史派达(スパイダ-)，打倒他后得到一锭SKIP(スキップ)，选用“行う”便能选让一种超能力提升等级，如果选“あとで行う”，则可以先留着不提升，等需要时，再按START钮开启状态栏使用。接下来一样去操作一旁的电脑，在“ロック解除のスイッチがある操作しますか?”的讯息后选YES。

■3F トロシールーム

再次与桃乐斯战斗，战法与之前相同，战后里欧即会从梦境中醒来。

VS史派达スパイダ

攻击史派达的方法，仍是以NALCON为佳，在他回到地上大笑或是翻跟斗、放新的蜘蛛网时，是最好的集气攻击时机，而他的攻击方法及因应之道如下：

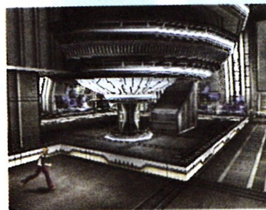
●绿蜘蛛：在地上爬行追击绿蜘蛛，会缠上来猛咬人，一旦被缠上，可以用SHIELD来抵掉，或是用攻击打掉，而打掉停在蜘蛛网中心的蜘蛛，则可破坏他所在的那个蜘蛛网。



●红蜘蛛：从上面掉落下来的垂直攻击，只要看着他掉落前出现在地上的红光位置，就能预测闪躲开来。

●近身攻击：史派达直接跳过来，做连续三连击的直接攻击，在他跳过来时使用前翻闪过，或是使用SHLELD即能防开。

在尘埃中寻找自己的记忆





Airportterminal(エアポートターミナル)

■4F ハイパースリープルーム

里欧自冷冻睡眠中醒来，从莉莉亚那得知破坏桃乐斯六年后的事情。

调查房间内一端的蓝色光芒，可以回复HP及AP。

■4F 管制室

遇到罗梅洛少佐(ロメロ)，敌人入侵警报响起。

■3F 第1研究所

与莉莉亚对话，拿到新的药物注射器及地图显示装置。





■3F 作战资料室

进门后，去拿取放在中央那张桌子的左手方上面的“对ガレリアン资料”。

■1F 搭乘ロビ

■1F 总合事务局

■B1F 西侧地下通路

遇到凯丝(キャス)。

■B1F 第3络纳库

遇到帕拉诺(パラノ)，战后得到一锭SIKP。

■4F 管制室

以下3个事件是同时发生的，选择一者来过即可。跟二楼往一楼的楼梯前的士兵对话，便能下到一楼。

■1F 总合事务局

凯丝迎击敌人。

■1F フライト管理局

罗梅洛宣布撤退。

■1F システム开发室

加比(ガビー)战死。

■4F 管制室

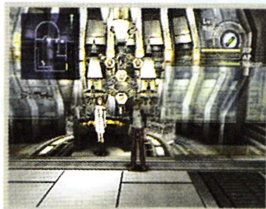
与罗梅洛对话。

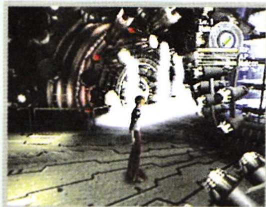
■3F 第1研究室

与莉莉亚对话，之后从台上的研究员那得到新药"BUSTANOR(バスタノール)"，之后便能使用这种有自助追踪效果的超能力攻击。

■2F 第2研究室

由3楼第一研究室旁的楼梯下到2楼的第2研究室。





■1F 第1仓库

调查楼梯正前方的电脑系统，确认电源供给中断。

■2F 非常用电源室

调查断电的地方。

■2F 第2仓库

在一进门前方的桌子上找到"电源ケーブル"。

■2F 非常用电源室

在断电处按START钮打开选单，然后选下面的ITEM，选用"电源ケーブル"。

■1F 搭乘ロビ

经由3F第1研究室旁的楼梯到2F的第2研究室，再到1F的第1仓库，然后去调查通往"搭乘ロビー"那扇门右手边的开关，出现"手动デシャッターを开く装置のようだ…"的讯息，选YES便能使用这扇门到"搭乘ロビー"，之后在1F西边的通道底放的箱子上，拿到"非常用电源のカギ"。



恐惧与威胁

■2F 非常用电源室

在刚断电处右手方的电脑那使用"非常用电源のカギ"后，再调查一次电脑，接着选YES，即能回复电源供应。

■1F第1仓库

到自2F下来的楼梯正前方的门前，然后调查左手边的开关，出现"スイッチがある押しますか?"的讯息，选择YES来开门，到地下一楼去。

■B1F 东地下通路

■B1F 第2格纳库

进到停在中央的飞行机，遇到巴特（パット），乘着飞行机到浓缩铀提炼工场（浓缩ウラン精制工场）。



与帕拉诺战斗前，先会与四架机械兵战斗，它们身体旁笼罩着一层白色光芒时，是它的无敌时间，在这层光芒消失后，攻击才会有效果，但如果没有在此时马上发动攻击到它，它们就会开始进行攻击，其攻击方式有二：

●落雷：在落雪降下之前，地板上会出现一点一点的白光，只要能闪过这些白点移动，就能闪过落电攻击。

●闪电光束：攻击发动前会有颜色较淡光束出现，看这些光束便能预测出之后的闪电光束攻击范围。

这些机械兵的行动相当缓慢，抓到破碇，全力攻击之，很快就能打倒它们，但因为在打到剩一架机械兵时，帕拉诺就会加入战斗，所以最好能在剩下两架机械的时候，平均扣损它们的HP，好能在帕拉诺出现时，迅速的击倒剩下的一架机械兵，避免被双面夹攻的情况发生。





帕拉诺的攻击方式及应对方式如下：

●落雷：攻击距离无限的追踪型攻击，而落雷攻击结束前，对帕拉诺的一切攻击全部无效。这种攻击，在真正的落雷落下前，会先有两记弱闪电，在这第二个闪电落下后，马上做前翻动作就能闪开之后的落雷攻击。

●直接攻击：接近帕拉诺时，他会做往前冲刺砍劈的直接攻击（最好离墙壁远一点，否则可能会被困在角落猛砍），以左右移动或前翻闪过这攻击后，趁他攻击动作结束前，马上集气攻击他。

在帕拉诺的HP扣到一定程度后，他会开始使用以下这两种攻击：

●回转攻击：让全身带电，然后旋转冲过来攻击，若双方的距离很远时，可以集好气等他冲到面前时再攻击，很近时，就先找到他旋绕的中心点，站着不动，然后集气等他停下来时，马上攻击（若面对的方向不对，在开始攻击时，可以转方向回来打没关系）。



●直接攻击·强化型：跟之前的直接攻击方式类似，只是攻击的范围变远、变强，只要以同样的方法留意着闪躲即可。

浓缩铀提炼工场（浓缩ウラン精制工场）

■B1F セキュリティフロア

■B2F 总合医务室

在这拿到道具“未设定カードキー”。

■B2F 制御事务室

拿到写有密码提示的“太阳系がかれたメモ”档案。

■B3F 制御コンピューター室

调查大萤幕前的控制电脑后，灰(アッシュ)透过萤幕与里欧对话。到房间内的电脑使用“未设定カードキー”，接着将画面的英文调换成“SATURNUS”。

顺带一提，将“制御コンピュータ室”中所有的敌人全打倒，直到没有敌人出现，就会得到一锭SKIP(但如果玩E A S Y 模式时就不会出现)。

■B2F 总合医务室

到上面有画着行星的门旁，在右手边的开关处使用刚设定好的钥匙——“SATURNUSカードキー”。

■B3F 再处理施设

到电脑那使用“SATURNUSカードキー”，接着将画面的英文调换成“JUPITER”。

■B2F 制御事务室

到上面有画着行星的门旁，在右手边的开关处使用“JUPITERカードキー”。

■B3F 精制ラインエリア



到遇上史派达，在打倒所有的蜘蛛后，战斗即会结束。到电脑那使用“JUPITERカードキー”，接着将画面的英文调换成“MARS”。



■B1F セキュリティフロア

到上面有画着行星的门旁，在右手边的开关处使用“MARSカードキー”。

■B2F システム管理室

■B3F 浓缩ウラン贮藏库

到电脑那使用“MARSカードキー”，接着将画面的英文调换成“TELLUS”。

■B3F 制御コンピューター室

到上面有画着行星的门旁，在右手边的开关处使用“TELLUSカードキー”。

■B2F 制御管理室

到电脑那‘TELLUSカードキー”，接着将画面的英文调换成“VENUS”。

在回去“制御コンピューター室”的路上，捡到一颗“APPOLINAR（アポリナール）”。

■B2F システム管理室

到上面有画着行星的门旁，在右手边的开关处使用“VENUS カードキー”。

■B2F 贮藏库エレベータ

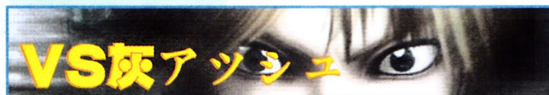
调查这的升降梯控制装置后，升降梯会开始往地下三楼移动，接着打倒这时出现的敌人后（可拿到一锭SKIP），便抵达地下三楼。

■B3F 废弃ウラン贮藏库

由楼梯爬上外环楼层，然后调查南东北三台电脑，下去站到圆形地板上，灰就会出现，在打倒灰之后，可拿到一锭SKIP。

■1F エアビーグルポート

到广场上，乘飞行机回去。



战斗一开始，先跑到刚调查电脑那的外环楼层，就能简单的避开灰的攻击，接下来只要连发BUST ANOR攻击他即可。灰的攻击方式如下：

●核能炸弹：以灰为中心产生大规模的爆炸，除了到外环楼层避开的方法外，也可以使用SHIELD防御，但要小心防御过头，使得AP值暴增。



●中子光束：向四面八方发射中子光束的攻击，攻击的缝隙颇大，来不及闪躲时，用SHIELD防御起来就行了。

Airportterminal (エアポートターミナル)

■B1F 第2格纳库

打格纳库中方所有的敌人，去开门，接着听完巴特的联络。

■1F 第1仓库

调查通往“1Fロビー”的门旁的开关，即能通过，到“1Fロビー”，由中间的门上楼。

■2F 2F通路

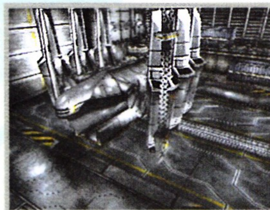
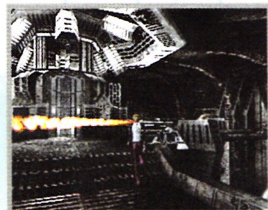
往3F的门虽然没有开，但只要调查它一次，就会有人开门了。

■3F 第1研究所

与莉莉亚对话。

■4F ハイパースリープルーム

与莉莉亚对话后，进到中间的转送装置。

Mushroomtower(マッシュルームタワー)

■2F ドロシールーム

操作圆台旁的电脑，选YES解除门的开关。

经由“ラストガレリアン开发エリアⅢ”、“通路Ⅲブロック”到“中央システムエリアa”去。

■2F 中央システムエリアa

闪过蓝光，走进去去调查这里的终端电脑，选YES调整通路的接续方向，使“S”与“Ⅲ”相对。

接着调查中央的A端后端，再由“通路Ⅲブロック”、“ラストガレリアン开发エリアⅢ”、“セキリチィエリアS”到1楼去。

■1F ドームエリア

遇上最终人种之一的妮特罗(ニトロ)，战胜后可得到一锭SKIP。

之后由旁边有红灯的门进到；セキュリュティエリアN”。

■1F セキュリュティエリアN

操作这的电脑，选YES，让“N”跟“I”相对。

回到“ドームエリア”，下楼到地下1楼去。



■B1Fファミリープログラムルーム

调查东南方的装置，得到“カインの网膜识别データ”(取得后里欧的眼睛会放着蓝光)。

■1F セキュリュティエリアN

到电梯前，通过视网膜检查后，搭电梯到二楼。

■2F ラストガレリアン开发エリアⅠ

调查这的电脑选YES。

通过“ブリッジ”到“ドロシールーム”。

■2F ドロシールーム

操作桃乐斯面前的机械，回到Airportterminal。



她的攻击缝隙蛮大的，所以不难找出攻击的时间，关于她所采取的攻击方式，及应对方法如下：

●火焰之浪：她往前方放出有如海浪般袭来的火焰墙，攻击发动的时间蛮长的，只要先离开浪袭来的方向，就能放心的使用集气攻击她。

●火龙：攻击法是一追综的火龙型火焰，躲法与躲帕拉诺的“回转攻击”相同，抓到攻击的中心点，站着不动就会看到火龙只能在身边绕来绕去，打不到我们。



●火焰跳弹：以她为中心，放出向全方向射出的火焰球，这种攻击看起来好像不好躲，事实上它的攻击空隙很大，而火焰弹跳的方向也不难推测，抓对时间，甚至还能集气对她攻击。

●亡焰：在空中使用的招式，这是最难对付的招式，攻击前她的身边会出现一道火焰，接下来会对里欧所在的地点，一一投落，火焰降下的间隔时间相当短，若非一直将视点锁定在她身上，清楚的看到出指时机(按R2可锁定，不过失去锁定的几率极大)，想以前翻来躲过所有的攻击，有点困难，当她开始丢火焰下来，就以她为中心，绕着同心圆的方式来跑，便比较容易闪过，倘若不小心中了其中一击，就很难闪得过之后的攻击，所以那时候就要以SHIELD来防御保身比较安全。在这个招式的最后一击，是一道直线型的火焰浪，这一击的空隙较大，用跑或是前翻就很好闪过去了。

●瞬间移动：没有什么威胁性，只是用来移动用的招式，移动前她的身旁会有白色光芒出现，如果玩家这时正在做集气攻击，等到可以攻击时，她就早就离开瞄准的地方了，所以看到光芒时，除非你用的是有自动追踪功能的“BUSTANOR”，就放弃不要再集下去，免得浪费药，又让AP上升。

小提示

玩到这，相信您应该已经发生在“卡莱里安：灰”中，所能取得的回复及攻击用的药是相当有限的，而打倒敌人落下这些药的几率也不高，一定节约的使用这些药(尤其是玩HARD模式的玩家)，否则到了末盘可能会遇上无药可用，使得游戏玩不下去的窘态。

以回复方面来说，初期时的HD少，以R・C来回复就很够了，全补的R・D就留到末盘时，HD较多时来使用会比较划算，而用来降低中毒度的デメルメート，更是要省着用，因攻击、防御、被攻击、在辐射值高的地方跑步…都会让AD(中毒度)上升，一但升到满就会陷入暴走状态，暴走中会一直扣HD，若没有デメルメート可以回复，那就只有死路一条了…，所以可能的话最好能多多利用Airportterninal中的回复点来回复，把药省下来。

而攻击用的药，每打一剂都是补到满，所以在游戏中拿到的那两种新药，因为取得不易，建议玩家拿到后先不要注射，而是等到恢复这类药的上限值上升，或有必要时再用，以免浪费了这之前的差值。

Airportterminal(エアポートターミナル)

■4F ハイパースリープルーム

与莉莉亚对话。

■3F 第1研究室

跟研究员对话，得到新药“BREAKARON(ブレイカロン)”。

■2F武器弹药库

由此到总合事务局，再调查通往“システム开发室”的门前右手边的开关，选YES开门。

■1F システム开发室

进门后，在右手边墙上的萤幕看到“予备コンピュータの使用覆历…”的讯息，接着去调查房间内的电脑(予备コンピュータ)，看到“起动用のカギ…”的讯息。

■3F 医务室

与在这里面的飞行机驾驶员对话，得到“第1格纳库のカギ”。

■B1F 东侧地下通路

到通往“第1格纳库”的门前，对右边的开关使用“第1格纳库のカギ”。

■B1F 第1格纳库

调查飞行机旁的装置，选YES，让另一架飞行机移动过来，之后进到这架飞行机中，在操纵席处找到“予备コンピュータのカギ”。

■1F 搭乘ロビ

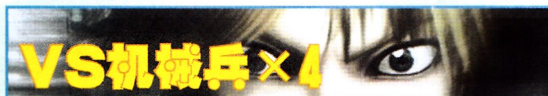
帕拉诺再次出现，战胜他之后可得到一锭SKIP。

■1F システム开发室

对电脑使用“予备コンピュータのカギ”。

■4F ハイパースリープルーム

与莉莉亚对话，再次到Mushromtower。



跟上次遇到帕拉诺时一样，与他战斗前会先跟四架机械兵战斗，但这次四周多出了接触到会损血的光束，移动时要多加小心。

这的机械兵是用火箭筒攻击，攻击的速度虽慢，但要一次留意四个敌人攻击的方向，可不是那么简单的，所以最好能集中力量，先以NALCON，接近一架机械兵，以单发方式，自背后攻击，接下来在它准备起身时，再以单发方式连续攻击它，不要让它有站起来的机会，以这种方法打倒两机械兵后，打起来就轻松多了。

机械兵发射过来的飞弹其实是可以用NALCON击掉的，NALCON等级较高的人，先找好位置，以集气攻击来连续进击，也是可行的应战方式。

另外，如果玩到这AP也快满了，玩家可以故意使用防御，让AP满到进入暴走状态，杀入敌阵一次击毁它们。



他的攻击方式与之前的差不多，只不过“回转攻击”那招式的攻击瞄准方式变得比较准确(回转中一定时间后会加速冲过来二次，看转时往反方向翻就能躲过)，所以得看准方向逃才行(来不及时就用防御)，逃的时候千万别逃到角落去，否则背后有扣血的光束，前有敌人的连续追杀，运气不好，可能连回复都来不及就挂了。

Mushroomtower(マッシュルームタワー)

■2F ドロシールーム

操作圆台旁的电脑，选YES解除第三区的开关。

经由“ラストガレリアン开发エリアⅢ”、“通路Ⅲブロック”到“中央システムエリアa”。

■2F 中央システムエリアa

操作这里的终端电脑，选YES改变通路方向，接着去调查中央的A端末电脑，打开通往“セキュリティエリアW”的通路。

■1F セキュリュティエリアS

调查这的电脑，选择“左回转”。

■1F セキュリュティエリアW

从“ドームエリア”，走旁边有绿色灯的门，来到“セキュリティエリアW”，调查这的电脑，选“左回转”，让画面上的“W”跟“Ⅱ”相对，然后搭乘这的电梯上楼。

■2F ラストガレリアン开关エリアⅡ

遇到史派达，打倒他之后得到一锭SKIP。

调查这的白色光芒，得到“纹章のカギ”，之后操作一旁的电脑，选择YES。

下楼接经由“セキュリティエリアW”、“ドームエリア”下到地下一楼。

■B1Fファミリープログラムルーム

到中央发着黄色的光芒的台子用“纹章のカギ”(要在梯子前用才有效)，拿到“镜像のカギ”。

■2Fラストガレリアン开发エリアⅡ

对着房间墙上的圆形使用“镜像のカギ，出现另一条通路。

■2F 中央システムエリアβ

房间内会有一波波袭来的蓝色光芒，躲在房间内的障碍物后方就能避开，然后用此方法前进，但在躲的时候要小心来自上方的红外线，若不小心被红外线扫到，就要尽快离开原地，好避开雷射光束的攻击，一路前行后调查中央的S端末电脑。

回到“ラスドカレリアン开发エリアⅡ”操作那的电脑，选YES，打开通往“ドロシールーム”的门。

■2Fドロシールーム

操作桃乐斯面前的机器，回到Airporterminal。



他的攻击方式多了一招绿色冲击波，是单发型的攻击，很容易闪过，不足以为惧，所以对付他的方法就跟上回一样，也不需要动用到珍贵的BUSTANOR，使用NALCOM来打就很足够了。

Airportterminal(エアポートターミナル)

■4F ハイパースリープルーム

与莉莉亚对话。

■3F 作战资料室

与罗梅洛对话。

■3F 医务室

与凯丝对话。

■2F 武器弹药库

在这里的桌子上找到“弹药”，选YES后即可带走(这个事件可以跳过不去)。



■3F 医务室

将弹药交给凯丝(选择ITEM使用“弹药”)(这个事件可以跳过不去)。

■B1F 第3格纳库

强制战斗，战斗后在这里西北处的桌子上找到“弹药”(不拿这里的弹药去给凯丝也没关系)。

之后将弹药再交给凯丝一次后，到2楼去。

■2F 第2研究室

在研究室西边底处的电脑那找到“予备コンピュータのカギ”。

■1F システム开发室

在这房间东端的电脑那使用“予备コンピュータのカギ”。

■2F 武器弹药库

看到凯丝自杀式攻击的影像。

■2F 2F通路

在通往1楼的楼梯前找到一锭SKIP(但如果是玩EASY模式时就不会出现)。

■4F ハイパースリープルーム

与莉莉亚对话。

与妮特罗再次对决。

■2F ドロシールーム

拿了旁边的SKIP后，调查桃乐斯前的电脑回去。

■4F ハイパースペースルーム



攻击的方式与之前的相同，但“火龙”一技的攻击追踪方式有改变，变得灵活许多，不过在发出这样攻击时，在她正前方以外的方向露出空档，这时靠着她拼命使用短距离型的超能力攻击，我方可以逼她停止攻击进行瞬间移动。

另外，围绕在她身边的火球——炎之衣，虽没攻击效果，但会防碍到我们的攻击，到她身边去使用D-FELON，很快就能将这些火球击落，但一段时间后，火球就会一个个再生，所以赶紧在这之前给她重击。

Mushroomtower(マッシュルームタワー)

■2F ドロシールーム

经由“ラストガレリアン开发エリアⅢ”、“通路Ⅲブロック”到“中央システムエリアa”去操作最底端的电脑，选择YES。

接着由“ラストカレリアン开发エリアⅢ”下楼，去操作“セキュリュティエリアS”的电脑，做“左回转”。

再到“セキュリュティエリアW”做“左回转”，让“W”跟“Ⅱ”相对。

■2F 中央システムエリアβ

接着由“ラストガレリアン开发エリアⅡ”经“通路Ⅱブロック”到“中央システムエリアβ”，操作此处的S端末电脑，打开“セキュリュティエリアE”的门。

■1F セキュリュティエリアW

操作电脑做“右回转”1次，使画面上的“E”及“I”相对。

■1F セキュリュティエリアE

在这间房间内连续打倒600个敌人，可以得到一锭SKIP，如果玩家持有的回复药够多，且嫌麻烦的话，可以故意用暴走来攻击，二十分就能达成(但如果是玩EASY模式时就不会出现)。接着上到2楼。

■2F ラストガレリアン开发エリアⅠ

调查出现在中间的H端末电脑后，往刚刚出现的新路走，通过“通路Ⅰ”来到“LGプログラム开发ルーム”。

■2F LGプログラム开发ルーム

调查最底端的电脑。

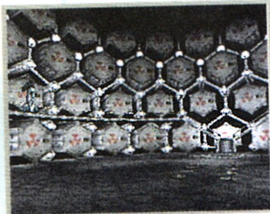
■2F ラストガレリアン开发エリアⅠ

调查另一端底处的电脑，选择YES解开开关。

■2F ドロシールーム

操作桃乐斯前的装置回到Airportterminal。





Airportterminal(エアポートターミナル)

■4F ハイパースリープルーム

离开前接到巴特的联络。

■3F 3F通路

接到罗梅洛的联络。

■2F武器弹药库

调查凯丝的尸体，之后在她身边可捡到一些药。

■1F 搭乘ロビ

走到东南方通往“フライト管理局”的门前，会接到巴特的联络。

由“第一仓库”，到“东侧地下通路”，再到“第2格纳库”去。

■B1F 第2格纳库

进飞行机，找巴特，然后往浓缩铀提炼工场出发。

浓缩铀提炼工场(浓缩ウラン精制工场)

■B2F システム管理室

走到房间底部时，看见莉莉亚被罗梅洛带走。

■B1F セキュリュティフロア

■B2F 精制ラインエリア

走到西北方的路上，发现罗梅洛的踪影。

接着由“制御事务室”、“制御コンピュータ室”绕到由B1F进不去的“制御管理室”。

■B2F 制御管理室

找到罗梅洛。

■B2F 综合医务局

■B2F 浓缩ウラン贮藏库

■B4F 废弃ウラン贮藏库

与罗梅洛的两连战，战胜后得到最后一锭SKIP。

■B5F DT形核融合炉

与灰的最终决战。

→最终攻略详见！



第一战中，只要当心闪躲罗梅洛被打倒在地时，他丢过来的手榴弹即可。

第二战，先绕到他背后去打掉那些会发射雷射的机械，接着才能专心的对付罗梅洛，而罗梅洛周遭的防护罩是不会消失的，唯一的攻击法，就是冲入防护罩中做近身攻击，攻击的最佳时机是在他使用冲刺攻击，正面冲过来的时候，集好气等他一冲到里欧的面前，就马上发动攻击。





第一战的灰只会站在原地不动的攻击，攻击的缝隙又大，待在他身边抓住空档用RED攻击，便能给他重击。

第二战的灰可就没那么好对付了，他的攻击方法极多，攻击力又强，其攻击及应对方法如下：

●扩散光束：他最常用，也是最好闪的攻击，其攻击的范围大约是正前方160度左右，而光束的高度高于里欧或是低于里欧所站的高度(我们所站的地方，有点像是透明的地板，只有灰才能移动到低于此高度的地方，而他移动到那时，所有的攻击都无法攻击到他)时，都不会对里欧造成什么伤害，唯一麻烦的是，他有时会和其它攻击方法合用，闪躲起来就会有点麻烦了。

●黑子弹：以灰为中心射出来的带有蓝光的黑色子弹，虽不难闪躲，但因为与背景颜色相近，让人有时会没注意到，就中了攻击。

●红色光弹：攻击方式与黑子弹类似，只是光弹移动的方式有点不同。

●蓝色闪电：使用机会极少，是属于单发直线极的攻击，只要不站在他正前方就没事了。

●追击之炎：是瞬间移动加上火焰的攻击方法，不易抓到攻击来源的方向，不知如何闪躲时，就以SHIELD防御吧。

●瞬间移动：跟妮特罗的瞬间移动相同，使用前身边会出现白光，但他使用的频率高，且移动的时间空档不定，一移动常就出现在里欧的身后，所以当看见他要开始移动时，就赶紧移动，快逃离他的追击，而正因为他常使用瞬间移动，所以用BUSTANOR来攻击会比较理想。

●直接攻击：看似普通，却是最可怕的攻击，因为他常会使用瞬间移动搭配直接攻击，由背后袭来，攻击力相当的高，若来不及闪躲时，就以SHILED来作全面防御吧。

●破坏光线：也是一直线的单发攻击，不同的是光线外环会多一道螺旋式的光线，但一样不难闪躲。

●榴弹炸弹：与第一次遇上他时用的相同招式，由于这次的战斗场地几乎没有边界可言，所以只要一直往灰的相反方向跑，就可安然闪过这个攻击。

●空间置换：画面的颜色会变成像曝光一样，变得很难抓空间及距离感，这招是常和直接攻击搭配着用，所以搞不清楚情况的人，多用防御就对了。



游戏的奇迹

一起来感受游戏业的精彩，一起来了解制作人的独特观点以及鲜为人知的内幕消息。

INDEX



雅达利奇迹般的出现在人们的视野中

ATARI复活！



www.atari.com

来这里，有关于ATARI的最新消息，如果想了解她的朋友就一定不要错过。

这个专栏专门介绍受到游戏业界注目的新闻，本月值得关注的是一个位于法国的大型游戏厂商复活的消息。而他复出所带来的各个作品，相信一定能为目前的游戏市场带来一股新的气息。

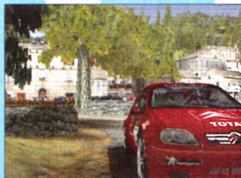
雅达利的历史

1970～1980年，ATARI一直是美国电视游戏机业界最大的硬件制造商，但是ATARI对于游戏软件的品质却始终没有进行管制，于是市面上就渐渐充斥着大量的劣质游戏，使得消费者逐渐对电玩丧失了兴趣，美国游戏机市场的销售业绩逐年下跌，造成ATARI公司严重亏损，这就是游戏业界所著名的“ATARI SHOCK”事件。

“ATARI SHOCK”之后，ATARI公司便被硬碟制造商JTS所并购，从此，ATARI就从游戏业消失了。

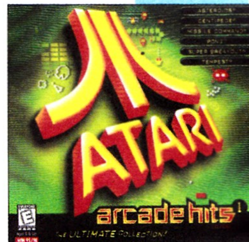
迈向复活之路

虽然公司已经消失，ATARI的名字，却仍然没有被大家遗忘。1998年，美国的玩具大厂孩之宝从JTS的手中买下了ATARI的商标以及所有软件的版权。可是在孩之宝的经营之下，ATARI仍没有成功的回到游戏市场。而到了2001年，欧洲的游戏大厂Infogrames又将孩之宝并入旗下，于是ATARI便辗转到了Infogrames的手上。



Infogrames相当了解这个商标的价值，在当年电视游乐器正在萌芽的时期，ATARI公司所不断推出的划时代产品，造成了全世界的风潮，更建立了许多死忠的支持者。于是Infogrames便决定善加利用这块招牌，采取了将ATARI塑造成最高级游戏代名词的策略。也就是说，Infogrames将每年所发行庞大数量的游戏，其中品质最好的极少数产品，尤其是RCG类的游戏，以ATARI的名字发行。而Infogrames公司的董事长最高行政总裁Bruno Bonnell也提到：“ATARI其实就是最高级TV-GAME的代名词，而我们则设法将这个精神具体化。”

新一代的ATARI，就这么诞生了。



↑雅达利的经典合集。



INGFOGRAMES JAPEN
行政总裁

Nicolas De Costanzo 先生

Infogrames每年在全世界大约会发行200～300款游戏，以后大约会有5%的产品在日本发行。而这些能够在全球发行的游戏，我们相信一定也能够符合日本玩家们的胃口。在未来，我们也会积极的和日本的游戏制造商合作，创造更多有趣的游戏。

而目前的预定计划，大概会在2003年6月以前在日本发行10款左右的游戏，现在所发行的游戏则有90%都集中在RAC上，不过很可惜的，负责日本方面软件发行的KONAMI，对于这一类游戏的经验却比较少。但是我们锁定的目标是资深的玩家们，相信他们一定能够从游戏中体会到高水准的RAC乐趣。

菜鸟速递通

期待雅达利惊人表现的同时，先来看看已经在日本上市的游戏吧！

"仅在美国就卖掉了数十万套"
——Costanzo先生

Splash Down



ATARI在日本先发推出的，就是这款水上摩托车竞速游戏"Splash Down"。这款游戏在美国一推出，就受到大家的注目，也创造了不错的销售成绩，而本次在日本发售的版本，除了重新录制日文语音之外，还作了许多细部的调整。

这款游戏最大的特色，就是令人惊艳的漂亮场景。尤其在波浪以及水面的表现上，更是逼真，其中所使用的技术更是被一年一度的E3展入选为最佳技术。另外，只要在游戏中表演出漂亮的特技，就会提升速度以及加速的能力。而BGM的部分也相当讲究，特别请到唱片成绩高达320万张的SMASH MOUTH以及其他一流音乐家参与制作。

游戏的内容也相当丰富，包括了争霸大小比赛，取得最后优胜的"战绩模式"、在各个卡与电脑比赛、挑战时间极限的"大型电玩模式"，以及和其他人对战的"VS模式"等等。而游戏中准备了海、湖、河等等18个不同的跑道，有的跑道里还有隐藏的路线喔。



除此以外，本期还特别制作了雅达利全力推出的掌机版"V-拉力3"的游戏指南，推荐大家参看。



三上真司的生化世界

biohazard



三上真司

CAPCOM第四开发部部长兼执行监督，也是创造了BIO的传奇人物。

虽然首发的GC版生化销量并不尽如人意，不过这并没有影响生化小组的开发热情，全新的0如今已经进入了最后的开发阶段，发售在即，其恒心与决心都令人敬畏三分。下面我们就对总监督三上真司先生与主力制作小林裕幸先生进行了对谈。其中不仅有他们在制作中的艰辛，而且还有最新作的情报哟！



为了做出符合现代的作品 对品质绝不妥协的GC版

——首先要恭喜你们顺利完成了这款游戏，那么，是不是可以请您谈谈GC版BIO的成果。

三上先生（以下简称三上）：和六年前的“BIO1”相比的话，当然在品质上作了相当的提升。不过用现代的游戏基准来衡量的话，游戏的完成度一定得不断向上提升。至于其它的部分，就交给各位玩家来评断吧。

——GC版BIO着重在“恐怖感”和“临场感”的表现，对于这个部分你们有多少信心？而除了画面之外，是不是还有什么技巧来营造游戏中的恐怖气氛。

三上：说到临场感的话，事实上，我也还不能把游戏跟图形的界限拿捏得很好。所以在开发过程中，我们不过是把所有的东西整合起来，制造出整体的临场感，然后制造恐怖的气氛罢了。如果硬要说有什么其他营造气氛的手法，应该就是我们保持了僵尸们恐怖的形象，高速了怪物与玩家之间的距离。简单来说，就是僵尸会比以前更容易接近玩家，让游戏的节奏变的更为紧凑。另外一点，就是子弹的数量。这一代的游戏里，我们特别高速了这个部分，让玩家必须在“有子弹”和“没子弹”之间，即时的做出判断，当然，也使得游戏变得更刺激了一点。

——也就是说，即使在没子弹的时候出现僵尸，也要迅速的找出对应的方法罗？

三上：就是这个意思。相信喜欢BIO系列的老玩家们，已经训练出一身不会被僵尸咬死的好功夫，所以，这一次我们连僵尸的攻击力也向上调整了一些。让玩家在脑海里建立起“被咬个三次左右就准备上西天”的印象，让游戏随时保持紧张感。而这些小地方的调整，应该也可以说是我们营造游戏中恐怖感和紧张感的一些手段吧。

——游戏平衡度的设定，是放在让老玩家们也能感到紧张刺激的程度吗？

三上：可以这么说，游戏的难度的确是调整的比过去几代还要困难一些。

——这种难度对于第一次接触BIO的玩家们，似乎会应付不过来吧。

三上：我觉得这种游戏本来就比较困难，对于愿意接触的玩家来说应该不是太大的问题。让玩家们突破重重难关，玩完游戏过后所得到的成就感，更能够让他们对这款游戏留下深刻的印象。





小林裕幸

CAPCOM第四开发部制作人，除了担任BIO的制作外，也参与其他游戏制作。

小林先生（以下简称小林）：其实我们一直都在怀疑，历代以来的BIO是不是真的能够让玩家们满足，而我们相信GC版的BIO，一定能让大家有不一样的体验。

三上：常玩简单游戏的玩家们，第一次接触GC版BIO的话，一定会惊讶的大喊“怎么会这样！”，搞不好还会被第一只出现的僵尸宰掉，回头大骂“这是什么鬼游戏？”

——一下子就会被解决掉吗？

三上：不管怎么说，我认为有这样的反应也是个不错的现象。即使只有“怎么会这样！”之类的评语，也比大多数得不到玩家们反应的游戏好的多。能够听到这些新手玩家们的心声，对于我们来说才有汇集改进情报的意义。不过“BIO”本来就不是一款适合阖家同乐的游戏，总是会有一些人怎样也玩不起来，而也有一些人认为“这才是真正有趣的游戏”。所以，让玩家们发出这种惨叫，说不定就是BIO系列真正有趣所在。

——GC版一开始出现的僵尸场景就相当的吓人，而对于恐怖场景分寸的拿捏，往往一不注意就变成了“黑色艺术品”。关于这个部分，开发小组又花了多少苦心呢？

小林：“BIO”本来就不是艺术品级的游戏，所以在喷血等等的小地方，我们还是沿用了以往的作法。

三上：GC版的定位，一开始就锁定了成年人的族群，所以我们希望能够做出一款迎合成年人口味的作品。



——接下来想请教一下属于新增的游戏系统。首先是“紧急回避道具，这个系统是不是为了新手玩家们所特别设计的？

小林：这并不是一个针对新手所设计出来的系统，而是随着这个游戏所诞生出来的东西。一方面是为了增加惊悚游戏里紧张的场景，一方面是为了加深玩家心情上的起伏。拿到这个道具时，就会让人有“即使被咬一次也没关系”的安全感，相对起来，一旦没有这个道具，就会让紧张的气氛更强。而我们也希望能够藉着这样的机制，凸显游戏中高潮与低潮的差别。

——把“僵尸复活系统”放进游戏之中，有什么特别的用意吗？

三上：GC版一开始，可以说不过是PS版BIO的重制版罢了。虽然画面上变的精致许多，游戏本身也改进了不少，但是僵尸本身还是跟以前一样，没有任何改变，就连我们开发小组里的成员都说：“没有僵尸出现的时候还比较可怕一点”。长久以来，“僵尸=要打倒的敌人”这种印象，使得



……　……

僵尸从原本用来吓人的地位，变成了被玩家欺负，取得成就感的对象，反而使得这些僵尸们的出现，让玩家有了放心的感觉。原本我们还担心，采用这个系统之后，会大幅破坏大家对僵尸的印象，而流失旧有的BIO迷。不过后来为了让游戏变的更加有趣，更富有新鲜感，便采用了这个建议。

——有了GC版“BIO”的制作经验后，对于“BIO4”是不是已经有了初步的蓝图？

三上：制作GC版BIO的过程中，很多开发小组内成员都提出自己对BIO的看法，不过大部分都因为各式各样的因素而被搁置下来。这些跟山一样高的意见，也差不多该是拿出来用的时候了，至于这些工作人员的鬼点子能带来怎样的效果，就请各位玩家们拭目以待吧。除此之外，开发过程中再一次的体验BIO之后，也让我们看到了这么久以来，BIO系列的极限。累积了这么多经验之后，相信第四代会是一个可以让我们放手一搏的机会，不过为了追求品质的完美，开发的时间恐怕会相当的漫长，这一点恐怕就要大家多多包涵了。



让我们一起期待
即将发售的“生化0”吧！



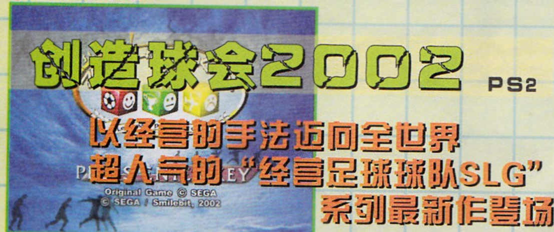
属于我们的世界
属于球迷的世界杯
同时也是属于足球游戏迷的世界杯

足球游戏大盘点



世界杯虽然已经闭幕了，但是她所带来的热潮还并未结束。对于游戏产业而言，无疑与足球题材相关的作品成为了人们争相抢购的烫手山芋，其间也造就家用机第一款百万销量的作品。将2002年称为足球游戏年也毫不过分。

本次编辑部将搭乘世界杯班车的足球游戏集结在一起，并对还未发售的几大热门足球游戏进行了突击介绍，对于球迷＆机迷而言绝对是不能错过的强档特辑。



创造球会2002 PS2

以经营的手法迈向全世界 超人气的"经营足球球队SLG"系列最新作登场

1996年在SS上发售以来，这种以经营球队为主的SLG，不断传承此系统到现在的"创造球会"系列，终于也在PS2上发表最新作"创造球会2002"。本作在选手的取得、养成要素、运动场、设施的改装以及领导训练更加强大的球队等这些特点依然是原汁原味，绝不会因PS2版而有所更改。当然系列作以来都具备的SUPER PLAY和制作原创选手等，令人开心的要素也全都包含在里面。另一方面，选手的资料也从2001年年末最新的资料中，全部更新过了，操作性与介面等也做了多样化的改良，游戏不但更加进化，也充分的显现出完美的高完成度。

仔细观察画面中闪光的时机 享受制作原创选手要素依然健在



↑球队成绩要是优良，就会被委托担任日本代表队教练的职务。



在足球游戏的世界里，成为一位代表队教练并开设球队俱乐部做生意，说起这种标新立异的新类型游戏就只有"创造球会"系列了。在今年3月发售的最新作，再次成为该类型的标尺作品。

Check!! 操作性和介面改良的更加人性化

本作最大的变化，就是登录的选手增加了。人数上不但相当充足，取得选手和养成的要素等乐趣也提升了。另外，在个人练习项目的选择时，按△就能设定全员里相同的项目，按下R1后也能直接看"选手个人资料"。虽然只是小地方，但使用起来更加方便了。

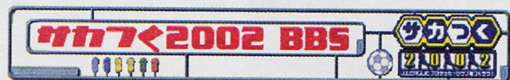
登录选手增加到22人!!



←可登录的选手增加了22人，选手的养成部分也有些许多变化，即使是新手球员也能使用喔。

游玩后的心得感想！平衡感为系列作最好的一款！

感觉和DC版的"特大号"很接近，但整体上的操作让人感觉不是很亲切，不知是否有稍微的调整过像是难易度或系统等等。话说回来，像是选取人才之类的，不但可以获得比较强力的伙伴，操作性的改良玩起来也比较方便。只要一个按钮，就可以很快速的游览各式各样的资料。但是另一个让我在意的是营运预算有点苛刻了。



http://sakatoku2.dricas.ne.jp/bbs/a/annex/index.html



以教练的身份来指挥代表队的本作，重点就在于可以设定非常详细的战术。就拿队形来说，玩家就可以做出像是把右翼稍微往前线配置这样的微妙修正。而且还可以自由开关选手个人所具备的“左翼盘球”、“穿越传球”等技巧，还能明确的设定各个选手分担的职责。比赛时也可以发出“以传球攻击为主”或是“区域压迫”等指示，让您充分的享受到教练运筹帷幄的乐趣。

除了比赛之外，教练的幕后工作，像是培育代表队选手、寻找代表候补等也都忠实重现。由于每年各国都会发延聘教练的邀请函，所以玩家将有机会指挥各式各样国家的球队。您可以为了提高自己身为教练的名望而游走各国，也可以在一个国家安定下来，制订数年的计划来构建球队。是可以长时间游玩的深度作品。



Check!! 照喜好培育代表选手 练习选单也十分丰富



代表队集训的练习，大致分为个人练习和全体练习。个人练习可以让各个选手练习中锋、射手等位置，并选择防守或进攻两种练习方法，所以您也可以让FW选手去做进攻后卫的练习。而随着玩家选择的练习不同，选手详细设定的各种能力上升方式也会跟着改变。相对的，全体练习则可以选择“传球攻势”、“中央突破”等战术的练习，拉近选手与教练距离的全体会议以及红白战等等。

每天都过着为日本代表队的战术与人选烦恼的日子，令人痴迷!!

从战术的决定到适当的选手培育计划，可以充分享受身为代表队教练的辛苦与乐趣。玩家可做的事非常丰富，不管怎么说，为了有效活用选手，以及选择相应的战术而烦恼，真的是非常快乐。如果指挥MF王国的日本，可能就要把优秀的MF选手指派为防守中锋，当作DF来活用，或是为了发挥MF的能力，前排中场只摆一人，第二列则放三个离守中场，再不然可能就要让MF选手也进行FW的练习，就请您代替特鲁西埃教练领导日本队吧。

それなら君が代表監督 「それなら君が代表监督」专用BBS
http://www.japan.ea.com/bbs/viewforum.php?f=1

2002 FIFA世界杯

PS2 GC XBOX



FIFA公认!! 从奖杯到商标都货真价实 只有本作办得到

为了配合2002FIFA世界杯足球赛，前作中在大赛里未登场的参赛国家，这次也会都以原名参赛。而在举行比赛的球场方面，像是新盖的BigSwan球场、韩国的汉城世界杯竞技场等，更是忠实的重现了本次大赛使用的球场。另外，大会的代表吉祥动物、奖杯以及比赛前的开幕典礼等等，都完全重现了世界杯的演出，可说是最适合在这个时期玩的作品了。



从球场到选手全都如假包换! 在您的家中重现比赛时的兴奋

可做出高度球技的明星选手

游戏中有些选手的显示符号是星形标志，这就表示他们是“明星选手”，这些选手的能力比其他选手更高，例如说在冲刺时可以跑得更快，或是射门时更容易射进球门内等等。



Check!! 也有完全模拟2002FIFA世界杯的模式

本游戏在单人模式方面，也准备了率领代表队，以跟现在的大赛相同的赛程一路比赛下去的模拟模式。由于举办地和球场，尤其连举办日期时间都一样，所以临场感觉更是超群。用中国队来玩固然有趣，不过能用挪威或捷克等在本次大赛中未能出场的国家来玩，对这些国家代表队的球迷来说，想必是令人十分窝心的模式吧。



这款游戏最适合 想要轻松享受兴奋感的人

选手流水般的运球和闲适优游的动作，大概不是所有人都喜欢吧。新采用的“明星选手”要素运用了非现实的演出手法，一向以写实为卖点的本作，也带来些许的疏离感。然而“明星选手”的存在却像现实中的足球一样，让人不自觉的把球集中在该位选手身上。基本系统沿袭前作，队形设定等画面仍然不太清楚。由于球场跟选手都货真价实，所以对于看了本次大赛后，想在家轻松的享受这份感动的玩家来说，是再适合不过的了。



想进一步了解新作情报的朋友来看看

http://www.ea.com/easports/platforms/games/2002fifaworldcup/playstation2.jsp

高战略性、选手们的动作
不论是哪个皆完美呈现
足球游戏的王中之王!!

胜利十一人6

PS2

更加真实、操作方法也更加容易的“WE”最新作!!

不论在阵形或是作战设定等细部的地方，都可以感受到“WE”的高战略性，本作可说是足以媲美实际上的J联盟足球赛。而最新推出的第6部作品，选手们的各项动作也已经做了全部的修改，像是使用假动作时，或是想要些诡计等多样化的动作，调整的也比以往更加真实，另外，也有增加像是非洲喀麦隆、阿根廷等拥有多位实名选手的代表队伍。每组队伍的旗帜和制服也能让玩家自行编辑，不论是哪一个部分都做了进化调整，可说是高完成度的一款佳作。



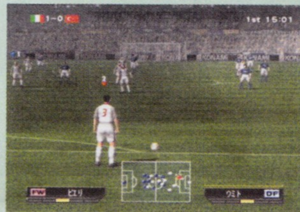
完成度之高、在足球游戏里拥有NO.1的封号，就只有“胜利十一人”系列了。本次所推出的最新作充满了各式各样的新要素，并在世界杯足球赛之前发售，让玩家们率先体验足球的乐趣之处。

Check!! 善用组队的营运方式 让联盟大幅度的变化



在M L模式里，可以享受到经营足球小队的乐趣对于在养成中的选手使用点数的话，就可以提升他们的能力。

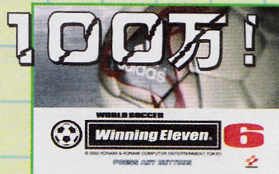
Check!! 追加带点迷你游戏风格的“挑战练习”模式!!



在球场上一边运球一边前进，于有限的时间内，随玩家自由踢球并射门得分的竞赛游戏，通过此模式来场轻松练习吧。

完成度更加向上一层 说他是究极之作也不为过

历史上第一款在日本正式突破百万销量的足球游戏终于诞生了，这是否标志着今后的足球游戏会进入到一个辉煌的时代呢?





敬请享受
这终极的动作
和细致的图像!

世界梦幻足球 PS2

本作是曾在PS2上推出过“剧空间职业棒球”、“美日职业棒球”等高水准画面的运动游戏、并获得好评的SQUARE初次制作的足球游戏。运用动态捕捉器完成的选手动作非常逼真，另外还有36位日本代表选手以本名登场。而且玩家还可以从其中选出喜欢的选手，组成您原创的代表队。其他像是吉拉贝特(チラベルト)或埃姆柏马(エムボマ)等外籍选手也以本名登录。



这是款非常有SQUARE风格的足球!!

老实说，片头动画真的让我吓了一跳，真不愧是FF的原班人马，而比赛时选手的动作、广告、球场等图形也都非常逼真。只是选手的动作有些钝重，能够作为卖点的游戏模式也不多，播报跟实际情形有不吻合的地方也有点…。不过足球游戏本来就是要制作好几款，才能逐渐提高完成度。第一作能有这样的水准，不禁期待起下次的作品。而以本名登场的外籍选手就只有吉拉贝特跟埃姆柏马这点实在是…。如果外籍选手全部都以本名登场就拟真的多了，这点真是可惜。





最伟大的街机足球
由此诞生
突破影音极限的作品

VR射手3 ver.2002 GC

SEGA人气系列“VR射手”的第三作在GC上登场了!整体的画面和内容也都向上提升许多。由于本来是大型电玩的作品，所以只用长传、短传、射门这三个按钮，简单的操作就是本作的卖点。此外，GC版中还搭载了可以培育喜欢的球队，并以世界第一的“国际杯之路”为目标的模式，丰富的游戏内容非常的耐玩。另外还准备了教导玩家操作决窍的训练模式、联盟赛、比赛得分排行等各式各样的模式。



操作虽然简单却意外的有深度

由于操作简单容易，所以足球游戏的初学者也能轻松上手。虽然无法任意切换可操作的选手，玩惯了其他足球游戏的话会觉得不太得心应手，不过习惯以后，会发现如何去看出电脑选手的动作，也是很有深度的。



最强的足球续作诞生
请往后看!



VR射手2002

AC、GC

以完美的细腻表现征服日本的街机最强足球游戏——“VR射手”最新作在本月发表。

与之前不同的是，AV公司这次是充分利用GC的互换基板TRIFORCE制作，也是该基板上的第一款游戏。这次的合作意义非常，不仅标志着GC与街机的互动正式展开，同时也意味着TRIFORCE基板也将成为AV公司在今后的街机游戏开发中的主力平台。而这次就是堪称世嘉招牌的作品。

驾驭日本队踏上世界王道之路



像真！倒钩射门！



超重磅的魄力射门，仍旧令玩家为之痴迷。这些超逼真的动作也一直是射手迷们孜孜不倦所追求的最大乐趣所在。

压倒性的魄力！









LOOK！足球的最深奥义就在这里！

可以令足球迷津津乐道的游戏并不多，在家用机上，也并不是只有WE才是竞相讨论的焦点话题，以究极的魄力视点、强力画面以及追求最高射门点数吸引无数玩家游玩的VS系列也是你一定要玩的！发售日定在年内，四人对战是否可行将是前作玩家的关注所在。

http://www.amusementvision.com/ja/products/vs3v2002



心理测验

Try it!

——让我们来传个短信吧！

虽然只是短短几个字，却可以让你知道对方的真心哦！现在就赶紧拿出手机，来跟他测验一下吧★

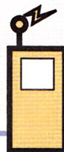
For Boys 1

讯息：

嗨！如果你想养猫，你会选哪一只呢？

1 黑猫
2 白猫
3 喜玛拉雅猫
4 花猫

发送！





回信！

诊断：根据他的回信来诊断吧！

他跟哪一种女孩比较相配呢？

1 充满神秘感的酷酷女
2 又美又高傲的大小姐
3 做事认真头脑好的女孩
4 活泼、充满朝气的女生

↑把诊断结果传给对方吧●

保密！

只有你知道的内心诊断

1 他是一个喜欢撒娇的人
2 他是自尊心超高的大男人
3 他可能有一点顽固
4 中规中矩就是他的长处

For Boys 2

讯息：根据他的回信来诊断吧！

从小就让你憧憬不已的职业是什么？告诉我吧！

1 偶像歌手
2 运动选手
3 司机
4 老师

发送！





回信！

诊断：

他不为人知的才能！

1 他拥有领袖般的气质及魅力！
2 他拥有超强正义感！
3 他对喜欢的事物有一股热情！
4 他的头脑好、功课一级棒！

←把诊断结果传给对方吧●

只有你知道的内心诊断

1 他可能自信过剩，有些臭拽。 2 他是有男子气概的单细胞生物。 3 他有可能会走火入魔。

保密！

For Boys ③

讯息：

如果要你选一个新网址，你会以什么当开头？

1 自己的电话号码或生日
2 自己的英文名字
3 自己的绰号或随便编一个名字

发送！



回信！

诊断： 根据他的回信来诊断吧！

这就是他的真面目！

1 酷酷的天才类型
2 爱撒娇、爱吃醋的人
3 非常浪漫的绅士

←把诊断结果传给对方吧●

保密！

只有你知道的内心诊断

1 有点冷漠，每次依妹儿都不会写太多字
2 自我为中心，依妹儿只会写自己的事情
3 超自恋，看不懂依妹儿到底想讲什么

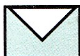
For Boys ④

讯息：

高兴时你会选择哪一种表情？

1 (^◇^)/
2 (^O^)/
3 (^　^)/

发送！



回信！

诊断： 根据他的回信来诊断吧！

让你知道他内心的开放程度喔！

1 开放程度100%
他是喜怒哀乐都会表现在脸上的人
2 开放程度50%
他很会控制自己的情绪变化
3 开放程度10%——他不是个任性、或随便撒娇的人

↑把诊断结果传给对方吧●

保密！

只有你知道的内心诊断

1 他是一个真情流露的人。
2 他拥有很高的交际手腕。
3 他不会随便展露自我。

For Boys & Friend ⑤

打电话给对方，响一声就挂掉，留下自己来电显示。之后传一封“刚才粉抱歉…”的简讯给对方，看他会回什么。

诊断：

根据他的简讯内容就可知道他的性格

1 “怎么了？”“发生什么事吗？”
…他是个温柔的人，很关心你。
2 “啥事？”“找我啊？”
…他可能是一个随性、我行我素的人
3 “你打错了吧！？”“搞什么啊！！”
…容易不耐烦，但有正义感的人。

For Boys & Friend ⑥

讯息：

☆△■◇@！

发送！

诊断：

根据他的简讯内容就可知道他的性格

1 “■★□*!&”…反应很快，又有幽默感
2 “这是啥东东啊！？”“乱码！！”…非常认真，值得信赖的人
3 “你在搞鬼啊！？”“开什么玩笑啊！！”…容易动怒的人

For Boys & Friend ⑦

发送！

主旨： 给○○

讯息： 请你回信，好吗■

诊断：

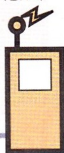
从他回信的方式，就可看出你在他心中的地位喔！

1 “Re：给○○”
…直接用你的依妹儿回传
他是一个怕麻烦的人，可能不是很在乎你
2 “给△△”
…主旨改为你的名字回信
他是一个注重礼貌的人，还蛮在乎你的唷！
3 “现在就回信罗■”
…把主旨改成名字以外的文字
他是一个有趣的人，而且非常在乎你喔！

For Boys & Friend 8

讯息：

你猜我爸是个怎么样的人？



发送！

诊断：

可从他回答判断他的隐藏性格

1 “咦?该不会是个变态吧?”

他喜欢外表认真、又有点坏坏的人

2 “很容易生气吗?”

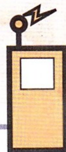
3 “你爸有戴眼镜吗?”

对流行很敏感、有品味的人

For Boys & Friend 9

讯息：

你猜我现在在哪里?



发送！

诊断：

从他的回答可看出你们的亲密程度

1 “咦、离我很近的地方吗?”

“是在○○(场所名)吗!?”

表示你们关系非常亲密喔!

2 “嗯～不知道耶!”

“在地球上…”

你们可能只是普通朋友而已

For Boys & Friend 10

讯息：发送！

最近…我觉得好孤单…

诊断：

如果他回信速度越快，就表示他越值得你信赖。

马上回信…你们可以成为恋人

半天以上才回信…你们只是朋友

隔天才回信…他并不关心你

各种不同的回信都充满了乐趣哦!

REQUESTION TEST

睡神扫描!

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS

PRESENTED BY Tony

革命不分先后，菜鸟无论早晚，只要恶补就好！！

VOL.2

2002/9

菜鸟通

スーパーマリオサンシャイン

SUPER MARIO SUNSHINE

电软 随4元免 送费



◆菜鸟作战室

超级阳光马里奥

波波罗克罗依斯·初次的冒险

JOJO奇妙冒险·黄金的旋风

路易鬼屋冒险

▲菜鸟时尚风

东游记(1)

次世代工作室

掌上通 ② 菜鸟通

精巧口袋便携本

电子游戏软件赠品

翻手为云，覆手为雨，快速攻防，尽在掌上世界！！

VOL.2

2002/9

掌上通



掌上最前线

超级机器人大战R

掌上全攻略

龙珠Z
～悟空传奇
友情之旅

掌上大热点

机器人大战X

指环王2

星球大战2–克隆人战役

数码暴龙7

掌上通目录

菜鸟通目录

《掌上通》责编：W.X.L　　联系电话：010-64472187

《菜鸟通》责编：杨帆　　地址：北京6129信箱　邮编：100061

编辑制作：次世代工作室　　出版：《电子游戏软件》杂志社



睡神扫描

FOR ADULT ONLY

T2 ART WORKS
PRESENTED BY
Tony



机战R相比前作机战A有了相当大的进步，画面也细致了不少，并且在这次的战斗画面上下了不少的工夫，不过音乐好像差了一点。此次作品加入了不少新的作品，比如GEAR战士系列等，使游戏性又增加了不少。喜欢机战的玩家赶快行动吧!

超级机器人大战R

机种：GBA	厂商：BANPRESTO
类型：SLG	发售日：2002/8/2

第1话　トライアル・ウェポン



胜利条件：敌全灭

败北条件：主人公机、母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、カートリッジ×2、プロペラタンク×2

注意要点：

- 第3回合后敌、我都会有增援。
- エクサランス的HP比较低，应多利用基地的回复效果以及精神力的集中。

■这关敌人并不强，增援出现后可以轻松过关。

■过关后出现分支1：A、ナデシコBの保护を受ける

B、ラー・カイラムの保护を受ける





第2话A　火星の后继者

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、カートリッジ、プロペラントタンク、ブースター（北辰）



注意要点：

■全灭初期敌人后，敌、我都会有增援。

■北辰在HP30%以下撤退

■北辰被击倒全体敌人会撤退。

■北辰六人众一出现就是6个人。

■サブロウタ与北辰在战斗前有特殊对话。

■アキト与北辰在战斗前有特殊对话。

第2话B　逆袭のシャア

胜利条件：1、敌全灭　　2、7回合内到达指定地点

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット×2、カートリッジ、ブースター（シャア）

注意要点：

■全灭初期敌人后，シャア会带领增援出现。

■アムロ出战要注意EN的消耗，必要时使用回复道具。

■这关并不一定要7回合内到达，这个胜利条件只是关系到下关的出现机体。

■アムロ同シャア在战斗前有特殊对话。

■シャア在ＨＰ３０％以下会撤退。





第3话A　再开のレシピ

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク×2、マグネットコーティング（北辰）

注意要点：

■敌人要7回合后才增援，所以可以慢慢应付。

■アキト与北辰在战斗前有特殊对话。

■北辰撤退后ナデシコ才可移动了，要小心保护一下。

■ブッチャー在HP30%以下会撤退。

第4话A　最恶の决战

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、カードリッジ×2、プロペラントタンク×2、チョバムアーマー（北



辰）

注意要点：

■这关敌人没有增援，慢慢打不成问题。

■アキト与北辰在战斗前有特殊对话。

■过关后会回到5年前，只有小部分人还留在队伍里。

第4话B　最悪の结末

胜利条件：1、敌全灭

2、ラー・カイラム到达指定地点

败北条件：主人公机、母舰被击坠

可得到强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク×3、カードリッジ×2、チョバムアーマー（シャア）

注意要点：

■アムロ与クェス在战斗前有特殊对话。

■ハサウェイ与クェス在战斗前有特殊对话。

■アムロ与シャア在战斗前有特殊对话。

■主人公与シャア在战斗前有特殊对话。

■チェーン将クェス击坠后有特殊事件发生，这将影响到20话ガンダムMK-Ⅲ的取得。

■过关后会回到5年前，只有小部分人还留在队伍里。





第5话A　「命运の选择」みたいな

胜利条件：1、敌全灭

2、ナデシコ到达指定地点（敌方增援后追加）

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク、デュアルセンサー（？？？）、マグネットコーティング（コロス）、チョバムアーマー（コロス）

注意要点：

■全灭初期敌人后，敌人会出现增援。

■ナデシコ要第5回合才可以移动，要保护好他。

■这关的敌人都不会跑，放心的打吧。

■破岚万丈与コロス在战斗前有特殊对话。





第5话B　あなたに、力を……

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、ガロード被击坠

可以得到的强化芯片：カートリッジ、チョバムアーマー（ラカン）、デュアルセンサー（シャギア）、マグネットコーティング（オルバ）

注意要点：

■敌人在6机以下时，敌人会在地图右上增援。

■グランディーネ持有地图武器，并且地图武器优先。

■オルバ、シャギア其中一人HP降到30%以下时会同时





撤退。

第6话A GEAR战士 电童

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠　电童、ユニコーンドリム被击坠（电童出现后追加）　アルテア接近ユニコーンドリム（电童出现后追加）

可以得到的强化芯片：リペアキット×4、プロペラントタンク×2、チョバムアーマー（月臣元一朗）、学习型CP（アルテア）、ソーラーパネル（アルテア）





注意要点：

■全灭初期敌人后，敌、我都会出现增援。

■ユニコーンドリム出现后，最好找人围住它，这样アルテア就接近不了了。

■アルテア在HP3000以下时会撤退。

■アキト和月臣元一朗战斗有特殊对话。

第6话B 出击！ネオゲッターロボ！

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全灭

可以得到的强化芯片：リペアキット、カードリッジ、プロペラントタンク、学习型CP（バット将军）、ソーラーパネル（ラカン）



注意要点：

■4回合后敌人增援到达。

■バット将　在HP30%以下时会撤退。

■ガロード与ラカン在战斗前有特殊对话。

第7话 危うし、マジンガーチーム！！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、ENチップ（暗黑大将军）、バイオセンサー（暗黑大将军）、カードリッジ、プロペラントタンク×2、大型ジェネレーター（エドウィン）、ブースター（エドウィン）



注意要点：

■全灭初期敌人后，破岚万丈和敌人增援一起出现。

■兜甲儿在这关开始HP只有10，并且不能移动，一定要注意修理。

■暗黑大将军在HP30%以下会撤退。

■兜甲儿与暗黑大将军在战斗前有特殊对话。

■破岚万丈与エドウィン在战斗前有特殊对话。

第8话 バンドック现る！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク×2、ミノフスキークラフト（ブッチャー）、ビームコーティング（ブッチャー）、チョバムアーマー（ゾンビ兵）、マグネットコーティング（ゾンビ兵）

注意要点：

- 2回合后ドモン增援，敌人会出现一堆ゾンビ兵。
- 5回合后ブッチャー会撤退，最好提前干掉他。
- ウイングゼロカスタム很耗EN，注意节约使用。
- ウイングゼロカスタム战斗后会离开。

第9话 炸裂！バイパーウィップ

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠



可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット、ビームコーティング（シャギア）、ブースター（オルバ）、ホバークラフト（ラカン）

注意要点：

- 全灭初期敌人后，敌人会出现增援。
- 电童的初期状态为HP10、力50、EN15。
- 2回合后，主人公机会自动转为エクサランス・G。
- オルバ、シャギア在其中一机HP降到30%以下的情况会同时撤退，所以最好使用地图武器一起解决。

第10话 登场！テキサスマック！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠　电童被击坠（电童出现后追加）　レオサークル被击坠（レオサークル出现后追加）

可得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク、マグネットコーティング（バット）、学习型CP



（バット）、アポシモーター（ガレリィ）、デュアルセンサー（ガレリィ）、ハイブリットアーマー（アルテア）

注意要点：

- 敌方机体5机以下时，敌、我都会有增援。
- 电童出现时气力130，好好利用一下。
- 敌人全灭后，データウエポン・レオサークル会出现。

第11话 私の爱马は凶暴です

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット×2、カードリッジ、シャッフルの　章（东方不败）、防尘装置（ドゥエート）、ブースター（デマー）、大型マガジン（シャギア）、ミノフスキークラフト（オルバ）、ハイブリットアーマー（ラカン）

注意要点：

■攻击デビルガンダム时アレンビ-会到达；初期敌方机体全灭后，敌、我大部队增援。

■デビルガンダム在HP50％以下的状态会撤退。

■让ドモン与デビルガンダム战斗的话，会得知？？？就是东方不败。

■ヒイロ同五飞在战斗前有特殊对话。

第12话　さらば青春！战斗兽になった少年！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク×2、カードリッジ×2、リペアキット×2、超合金Z（？？？）、メガブースター（暗黑大将军）





注意要点：

■战斗兽ゲルニカス被击坠后敌人出现增援。

■コン・バトラーV的驾驶者在后面的A路线会出现。

■过关后出现分支2：A、ナデシコに同行する

B、フリーデンに同行する

第13话A　コン・バトラーVを破坏せよ

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット）、ソーラーパネル（ワルキメデス）、マグネットコーティング（ジャンギャル）、ブースター（ダンケル）

注意要点：



■2回合后我方增援，4回合后敌方增援。

■ワルキメデス在HP30％以下会撤退。

■ジャンギャル在HP30％以下会撤退。

第13话B　海の战い

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、主人公机被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク×2、マグネットコーティング（ブッチャ-）、ブースター（ブッチャ-）、ソーラ-パネル（アルテア）

注意要点：

■初期敌方机体全灭后敌方增援。

■主人公机在这关会追加武器装备。

■ブッチャ-在HP6000以下时会撤退。

■アルテア在HP3000以下时会撤退。

第14话A　皇帝陛下のプレゼント

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、母舰被击坠　2、ボルテスV被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット、高性能レーダ-（ジャンギャル）、バイオセンサ-（ダンケル）、デュアルセンサ-（ワルキメデス）

注意要点：

■2回合后我方母舰到达，4回合后敌方增援。

■ワルキメデス的HP降到30%以下时ダンケル会撤退。

第14话B　コロスとゼノイア

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、ダイターン3被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク、高性能レーダー（ラカン）、バイオセンサー（ベルトリー）、デュアルセンサー（ゼノイア）

注意要点：



■オルバ和シャギア中有一个HP3000以下就会一起撤退。

■这关敌人很多，并且フリーデン、ダイターン3起初处于行动不能状态，一定要保护好。

■3回合后ダイターン3恢复行动能力，并且HP回复。

第15话　必杀！超高速グレートブースター

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、电童被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、チョバムアーマー（AI）、ENメガチップ（暗黑大将军）、シャッフルの　章（ドラゴノザウルス）、マルチセンサー（ラゴウ）

注意要点：

■3回合后出现，敌、我出现增援。

■战斗开始后ボスボロット追加武器装备“ボロットプレッシャーパンチ”。

■マジンガーZ追加武器装备强化型ロケットパンチ。

■暗黑大将军被击坠后ドラゴノザウルス就会撤退。

■ラゴウ在HP30%以下会撤退。

■过关后出现分支3：A、フォートセバーンに行く

B、GEAR本部に残る

第16话A　私の最高杰作です

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク、チョバムア　マー（エニル）、大型ジェネレター（ブッチャー）

注意要点：

■初期敌方机体全灭后，敌方增援。

■エニル在HP30%以下时会撤退。

第16话B　决战！电童VS凰牙

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク、ENチップ（白鸟九十九）、学习型CP+（月臣元一朗）、ブ　スタ　（アルテア）

注意要点：

■5回合后，电童与敌方增援同时到达。

■アルテア在HP3000以下时会撤退。

■草雉北斗）与アルテア战斗有特殊对话。

第17话A　俺の声が闻こえるか！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、ガロード被击坠

可以得到的强化芯片：ビームコーティング（エニル）、学习型CP+（オルバ）、ブースター（シャギア）

注意要点：

■初期敌机体全灭后，敌方会增援6驾量产型グレート。

■ガロード和カリス在战斗前有特殊对话。

第17话B 谋略の父が地球を狙う

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク、大型ジェネレーター（ハイ）、ブースター（プリンス）、チョバムアーマー（东方不败）

注意要点：

■3回合后，敌、我同时增援。

■ハイ和プリンス在HP6000以下时会撤退。

■ドモン和东方不败在战斗前有特殊对话。

■东方不败被击坠后ドモン会出现特殊台词。

第18话 「真实」は一つじゃない

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、基地被侵入　2、母舰、主人公机、アキト被击坠（我方增援到达时追加）

可以得到的强化芯片：リペアキット、スーパーペアキット、プロペラントタンク、サイコフレーム（源八郎）、防尘装置（三郎太）

注意要点：

■2回合后，我方母舰到达，同时敌方增援。

■ラオウ在第2回合撤退，打倒他不太可能吧。

■源八郎与三郎太有一人被击坠会一起撤退，还是用地图武器吧。

第19话 よみがえる命

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

电童被击坠（电童出现后追加）

可以得到的强化芯片：ガードリッジ×2、リペアキット、プロペラントタンク、母さんのシチュー、シャッフルの纹章（ラゴウ）、ソーラーパネル（ギガウィッター）、ENチップ（ギガグルメイ）、スラスターモジュール（ギガアブゾルート）





注意要点：

■2回合后，百式加入我方，5回合后电童・辉刃到达，敌方在ラオウ被击坠后才出现增援。

■5回合内就将ラオウ击坠的话有特殊事件发生。

■ギガグルメイ和ギガアブゾルートＨＰ30%以下撤退。

■ギガウィッター在ＨＰ30%以下时会撤退。

■电童与ギガウィッター、ギガグルメイ、ギガアブゾルート在战斗前都有特殊对话。

第20话 ダブルエックス始动！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキ ット、カードリッジ、バイオセンサー（ラカン）、ハイブリットアーマー（グレミー）、アポシモーター（シャギア）、ビームコーティング（オルバ）、シャッフルの纹章（アベル）

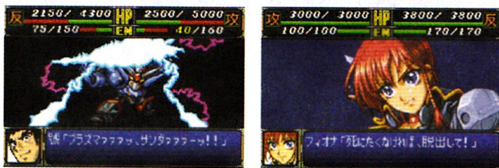
注意要点：

■2回合后カトル与デュオ加入我方，初期敌方机体全灭后敌方增援。

■如果在第4话B没有达成条件的话，フォウ就会驾驶“垃圾”机体出现。

■デュオ同五飞在战斗前有特殊对话。

■ガロード同オルバ、シャギア在战斗前都有特殊对话。



第21话 黑骑士と母の秘密

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、电童、ワルキューレ被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク

注意要点：

■初期敌方机体全灭后，敌方增援。

■ブッチャ-在HP30%以下时会撤退。

■过关后出现分支4：　A、ベガを救出に行く　B、コロニ-落としを阻止しに行く。

第22话A　炎の中で

胜利条件：1、敌全灭

2、电童进入卫星基地（击坠アルテア后追加）

败北条件：母舰、电童被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、カードリッジ、プロペラントタンク、超合金Z（アルテア）、メガブースター（ギガウィッター）、バイオセンサー（ギガグルメイ）、学习型CP（ギガアブゾルート）

注意要点：

■敌方机体8机以下时，敌方アルテア会带领部队出现。

■这关的敌人都不会撤退。

■电童进入基地就算直接过关了。

第22话B　ハマーンの黑い影

胜利条件：1、敌全灭　2、5回合以内到达卫星

败北条件：1、母舰被击坠　2、经过6回合

可以得到的强化芯片：リペアキット×3、カードリッジ、プロペラントタンク、超合金Z（グレミー）、メガブースター（ハマーン）、バイオセンサー（ハイネル）

注意要点：

■我方到达卫星后敌方增援。

■ハマーン的HP30%以下时全部敌方初期机体撤退。

■ハイネル在HP30%以下时会撤退。

■ゼクス、ジュド-与ハマーン在战斗前有特殊对话。

■ジュド-同プル在战斗前有特殊对话。

■グレミ-被击坠后，ジュド-对プル进行2次说得，可以

使プル加入。

第23话A　螺旋城の落ちる日

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：



プロペラントタンク、リペアキット×2、カードリッジ、マルチセンサー（ギガグルメイ）、チョバムアーマー（ギガアブゾルート）、マグネットコーティング（ギガウィッター）、三次元レーダー（ティス）、サイコフレーム（螺旋城）

注意要点：

■3回合后敌、我同时增援。

■ティス在HP7000以下会撤退。

■出云银河、草雉北斗与3机将都有特殊对话。

第23话B　エンドレスワルツ

胜利条件：敌全灭

败北条件：主人公机、母舰、ガロード被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク、サイコフレーム（ラカン）、三次元レーダー（オルバ）、マルチセンサー（シャギア）

注意要点：

■2回合后，ヒイロ加入我方，张五飞被击坠后敌方增援。

■第1回合主人公的气力-10，张五飞被击坠后主人公的气力+10。

■エニル在HP30%以下时会撤退。

■シャギア、オルバ中一机HP30%以下时会同时撤退。

第24话　怒りの火山岛基地！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット、ブースター（ワルキメデス）、シャッフルの章（ジャネラ）、防尘装置（AI）、大型ジェネレーター（ラリアー）、デュアルセンサー（ダンケル）、ソーラーパネル（暗黑大将军）

注意要点：

■这关有2个BOSS会“变身”，小心应付。

■ラシアー在HP30%以下时会撤退。

■一木金太与同ワルキメデス、ダンケル、ジャネラ在战斗前有特殊对话。

■主人公与ラリアー在战斗前有特殊对话。

第25话　东方不败は二度死ぬ

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、ドモン被击坠



可以得到的强化芯片：プロペラントタンク、リペアキット、ハイブリットアーマー（东方不败）、学习型CP（ティス）、リニアシート（デスピニス）、メガブースター（ラリアー）

注意要点：

■2回合后レイン到达，并与ドモン互换机体，3回合后





敌人增援6架AI。

■东方不败、ラリアー、デスピニス、ティス任何一人被击坠都会同时撤退。

■击坠东方不败关系到能不能让他加入。

第26话 复活！真・ゲッターロボ！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、プロペラントタンク、ビームコーティング（ニオン）、大型ジェネレーター（东方不败）、学习型CP+（デスピニス）、マルチセンサー（ラリアー）

注意要点：

■3回合后，敌、我同时增援。

■真・ゲッターロボ！出现后实力很强，要多加利用。

第27话 切り拓け！地球の未来

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、真・ゲッター被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク×2、カードリッジ、母さんのシチュー、高性能照　器（ガレリィ）、A-アダプター（ジャンギャル）、ハロ（ハイネル）

注意要点：

■4回合后，敌、我同时增援。

■真・ゲッター在这关引发特殊事件也关系到东方不败的加入。

第28话 明日の「舰长」は君だ！

胜利条件：1、敌全灭　2、アキト接近Yナデシコ

败北条件：アキト机、母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、カードリッジ、プロペラントタンク、チョバムアーマー（ゼノイア）、ブースター（ネルドル）、マグネットコーティング（ベルドリー）

注意要点：

■アキト接近Yナデシコ时，破岚万丈增援我方，4回合后，敌方大部队到达。





■达成一定条件，这关会变更为主人公接近Yナデシコ。

■过关后出现分支5：A、GEAR本部に残る

B、宇宙に行く

第29话A 北斗の叫び、银河の泪

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠　电童被击坠（与草雉北斗发生事件后取消）

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク×2、大型マガジン（草雉北斗）、Iフィールド

バリア（ブッチャー）、アポジモーター（ブッチャー）

注意要点：

■出云银河与草薙北斗发生事件或者击毁草薙北斗，敌人会出现增援。

■让GEAR战士决斗会发生事件，之后草薙北斗归队。

■ブッチャ－在HP8000以下会撤退。



第29话B　月が见えた！

胜利条件：1、敌全灭

2、到达卫星基地（到达后取消）

败北条件：1、母舰被击坠

2、6回合经过（到达卫星基地后取消）

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、プロペラントタンク、大型マガジン（グレミー）、アポシポーター（オルバ）、Ｉフィールドバリア（シャギア）

注意要点：

■我方到达卫星基地后，敌方增援。

■シャギア与オルバ任何一机被击坠的都会同时撤退。

■プル、ジュド　与プルツ－在战斗前有特殊对话。

■プル、ジュド　与プルツ－都战斗过后，可以让ジュド说得她。

■ガロード与ランスロ－、オルバ在战斗前有特殊对话。

■ジュド－与イリア在战斗前有特殊对话。

第30话A　GEAR坏灭！

胜利条件：敌全灭

败北条件：1、母舰被击坠

2、凰牙被击坠（敌方增援后取消）

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、カードリッジ、プロペラントタンク×2、大型マガジン（ラリア－）、デュアルセンサ－（ブッチャ－）、ミノフスキ－クラフト（ゼロ）

注意要点：

■スバル在HP3000以下会撤退，同时ラリア－也跟着撤退，敌方增援出现。

■ゼロ到达以后，东方不败也会增援我方，前提是要收到东方不败。

■ブッチャ－在HP8000以下会撤退。

■GEAR战士与スバル有特殊对话。

■主人公、GEAR战士与ゼロ有特殊对话。

第30话B　战士、再び……

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：リペアキット、カードリッジ、プロペラントタンク、ＥＮチップ（シャギア）、マグネットコーティング（オルバ）、デュアルセンサ－（デスピニス）



注意要点：

■初期敌方机体全灭后敌方大部队到达。

■这关敌人指挥官比较多，多用精神指令就好应付了。
■ガロード同シャギア、オルバ在战斗前有特殊对话。
■デスピニス在HP30%以下时会撤退。

第31话A　ブッチャーの最期の日

胜利条件：敌全灭
败北条件：1、母舰被击坠
2、主人公机被击坠（击坠ブッチャ-后取消）

可以得到的强化芯片：リペアキット×2、カードリッジ×2、プロペラントタンク×2、スーパーリペアキット×2、三次元レーダー（ブッチャー）、メガジェネレーター（ディス）、超大型マガジン（ラリアー）、Iフィールドバリア（ガイゾック）

注意要点：
■敌方机体8机以下时，敌方会出现一些强敌。
■这关将是ブッチャ-最后的战斗了，放心的慢慢打吧。
■神胜平与ブッチャ-、ガイゾック有特殊对话。
■主人公与ディス、ラリアー有特殊对话。
■过了这关以后，我方的大部分机体会强化，大大的增加了实力。

第31话B　私はデュミナス……

胜利条件：敌全灭
败北条件：母舰、主人公、ドモン被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク×∞、リペアキット×∞、カードリッジ×∞、三次元レーダー、スーパーリペアキット×2、超大型マガジン（オルバ）、メガジェネレーター（シャギア）

注意要点：



■敌方机体8机以下时，会出现无限增援，如果击毁在基地上的デビルガンダム的话，敌人无限增援取消。
■击毁デビルガンダム后，敌方还会出现一些增援。
■如果之前没有收到东方不败的话，这关他就会出现，并且击毁他能得到Iフィールドバリア。
■ガロード与シャギア、オルバ在战斗前有特殊对话。

第32话　仆らが求めた战争だ

胜利条件：敌全灭　败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク×8、リペアキット×2、カードリッジ×2、学习型CP（三郎太）、ENギガチップ（月臣元一朗）、ガジェネレーター（源八郎）、メガブースター（オルバ）、高性能レーダー（シャギア）、ハイブリットアーマー（北辰）

注意要点：
■初期敌方机体全灭后，北辰会带领部下出现。
■主人公在这关会更换机体，实力明显增加了不少。
■ガロード与シャギア和オルバ战斗时有特殊对话。

第33话　银河に消えた男

胜利条件：敌全灭　败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：スラスターモジュール（ベルトリー）、マルチセンサー（ネンドル）、三次元レーダー（ゼノイア）、ENメガチップ（エドウィン）、スーパーリペアキット×4、学习型CP++（ドン）

注意要点：
■虽然这关敌人没有增援，但是几个BOSS都会“变身”一次，要小心应付啊。

第34话　「ゲキ・ガンガー」を越えてゆけ！

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰被击坠

可以得到的强化芯片：カードリッジ×2、リペアキット×2、プロペラントタンク×3、スーパーリペアキット、母さんのシチュー、シャッフルの　章（源八郎）、高性能レーダー（三郎太）、超大型マガジン（月臣元一朗）、超合金ニューZ（北辰）、

注意要点：

■敌方机体6机以下时，会无限增援，我方到达指定地点后，敌方增援取消。

■战斗开始时，ナデシコ不能移动，要注意保护。

第35话　岚の海

胜利条件：1、到达卫星基地

2、敌全灭（敌方增援后变更）

败北条件：母舰、电童、凰牙、バルハラ被击坠

可以得到的强化芯片：プロペラントタンク×6、スーパーリペアキット×2、母さんのシチュー、高性能照准器（オルバ）、学习型CP+（シャギア）、A-アダプター（ラリアー）、サイコフレーム（ティス）、超合金Z（デスピニス）、

注意要点：

■我方到达卫星基地后，敌方增援出现。

■ゼロ被打倒后会无限复活，打倒他3次的话，GEAR战士的最终合体会出现。

■ベガ和ゼロ在战斗前有特殊对话。

第36话　アルクトスの真实

敌方增援机体：ゼロ以外的所有人都消灭后到达，机士ジャム（AI）×6、ガルファ皇帝

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、凰牙、电童被破坏

可以得到的强化芯片：バイオセンサー（デスピニス）、リニアシート（ラリアー）、Iフィールドバリア（ティス）、エガジェネレーター（ゼロ）

注意要点：

■我方增援机体要2回合后才到达，全灭ゼロ以外的敌军时，ガルファ皇帝会出现。

■敌增援的同时，凰牙和电童会换上フェニックスエール。

■ゼロ与ガルファ皇帝一定要在同一回合内消灭，否则会无限复活。

■アルテア、出云银河、草雉北斗与ゼロ在战斗前都有特殊对话。

第37话　デュミナスの答え

胜利条件：敌全灭

败北条件：母舰、主人公机被击坠

可以得到的强化芯片：スーパーリペアキット（デュミナス的所有机体）、スーパーリペアキット（成长后的デュミナス）

注意要点：

■在打デュミナス前要先把周围的3个人干掉，否则他不会成长。

■デュミナス会成长2次，最后一次HP65000。

■本关的强化芯片都是回复系的极品，小心敌人使用。

■主人公与デュミナス在战斗前有特殊对话。

文/鱼骨头



七龙珠在亚洲地区风行还得追溯到上世纪80年代。记得笔者读小学的时候，10元一卷的七龙珠每出续集就咬牙购入。要知道当时的人民币可特值钱。而到了近几年，龙珠热潮似乎已经淡去。但令人惊奇的是，据统计去年度在欧美地区，有关龙珠的周边的产品的热销度竟大有和口袋妖怪分庭抗争之势。近期欧美大厂就在GBA上推出了两款龙珠游戏。这款是ARPG，另一款则是格斗类。

悟饭争夺战

阳光沙滩小岛。热带的风光甚是怡人啊，难怪那好享受的龟仙人会把屋子建在这儿啦。悟空带着儿子悟饭正在岛上做客，小林、布尔玛他们也在，大家汇聚一堂其乐融融。龟仙人那老头还是老样子，喜好写真杂志（笑）。看了乱丢不收拾好，要看的时候又找不到。这不，以老卖老的家伙又使唤悟空去帮忙把三本写真杂志找给他，其中两本就在小岛的沙滩上，另外一本在屋子里。收齐后交给他就完工了，为此悟空还得到了不少经验值升了一级，有趣的理论，呵呵。但好花不常开，此时不速之客拉狄斯现身把悟饭掳走了，之后大魔人短笛也来了。在得知此事后，发誓定要帮助好友把儿子夺回来，此时筋斗云会出现，走上去就可以了。



悟空乘云飞回家中。老婆琪琪就在屋后，去报个平安吧。之后就该踏上寻儿的征途了。沿着林间小路一直走到西北部。途中会有一些蛇之类的野兽是可以打的，其中打蛇只能用气功拳。来到一片森林中。发现岩石上有一个巢穴，而在旁有一条母龙嚎啕大哭，上去询问之原来是她的宝贝龙蛋遗失了。这等小事就包在我悟空身上好了。

从岩石上下来走到水边，R键使用舞空术一直往北飞。注意，舞空术是会消耗的，必须找到最短的路线才行。而且有的





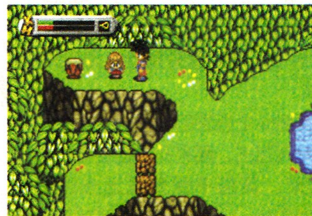
地方舞空术是飞不过去的，这还有点规律性。建议先存个档然后试飞一会，找着感觉了再正式飞不迟。路上的道具取得后过一会还会再次出现，可以反复取得。一直飞到瀑布的悬崖上。发现了母龙的蛋，当然，旁边还有个偷蛋贼。用气功拳三下五除二把它摆平，把蛋拿回交还给母龙可得到经验值。再从岩石出发，一路用气功拳击破挡路的石头来到西北部森林。遇到了天津饭和饺子，大家相互寒喧了几句。这分别可以得到500点经验值。

告别他们后接着南下，发现一个野营的帐篷。不远处有个老头被困在水中央。用舞空术飞过去，那老头要悟空帮忙弄三块垫脚的石头来好让他过来。真搞不懂他是怎么过去的（汗）。那三块石头的所在地是：一块就在母龙巢穴的右边要从森林部分用舞空术飞过去拿。一块在母龙巢穴的正南部森林里。最后一块在天津饭的东北部。把石头找齐后就去给老头铺上让他过来就行了。之后会相应得到一些经验值。

就地直接用舞空术往南飞。总算是看到个大家伙恐龙了，用气功拳把它给烤了（笑）。一路西行来到一个小村子。北部屋子里有个老头，他说他的KITTY猫跑了，希望悟空能帮忙找一下。又是找？都快成宠物侦探了（汗）。没办法，动手吧，肯定少不了报酬就对了。那只黑猫就在屋西北的岩石顶层。绕道或是用舞空术都可以到达。不愧是只名猫，倒还通情达理，没怎么闹就跟着悟空走了。把猫带回老头家后，悟空向他索要报酬。谁知那糟老头竟然赖帐，说什么让悟空下次再来取报酬。怎么办，总不能咬他一口吧（笑）。走吧，算我倒霉。



悟空而后来到村子中部的屋子里，两夫妇似乎是丢了女儿正干着急呢。看来这事得管管了。在找小女孩的路上会碰到乐平他们，分别与他们对话可得到经验值。但要小心一旁的龙偷袭哦。笔者是先把它们烧烤了再找乐平对话的（笑）。一番搜索最后在村子的最西北部山顶上找到了小女孩，对话后就把她带回家吧。小女孩的父母见到女儿回来了欣喜万分连声道谢。走出小女孩家门后，发现有一个小男孩站在屋外的窗户旁往里面张望着。上前一问，原来是小女孩的男朋友。他想送点什么讨女朋友开心。呵呵，此乃人之常情啊。就成全了他的好事吧。就在找到小女孩的那个地方的西部就有一片鲜花，随便采摘一朵交给小男孩后可得经验值。再一路往西，在池塘旁边有个小男孩，他的玩具在水中央拿不到了。用舞空术帮他拿回来可以得到经验值。







此时悟空还对那老头赖帐一事耿耿于怀。这想着都不对味儿，定要前去找老头讨个公道（汗）。进屋与之一番理论后，那糟老头竟还是顽固不化。没办法，我认了。屋内的那个龙头部分是可以通往外面的。当悟空就要离去时，老头总算是开了窍，交会了悟空新必杀技。此时按L键就可以进行切换了。而音乐此时也变了，这难道说明马上就有大战了？速速存档吧。果然，发现了拉狄斯和悟饭。与拉狄斯对话后一场大战就地展开。在一番争斗后将拉狄斯击败，此战可得4000经验值。而后悟空返身从后面把拉狄斯抱住，让短笛出招。在一阵强烈的光波后，悟空和拉狄斯双双倒地KO。而此时悟空与儿子的这场生死戏倒是演得很煽情哦（笑）。



地狱の旅

欢迎来到地狱，我亲爱的悟空。阎罗王还是那副老样子。对话得知阎罗王要悟空通过蛇道去界王那里。这里往右是去蛇



道的路。走蛇道可得小心了，碰到路边是会损血的。路上会遇到一个魔女，这可不是什么好东西，对话后就速速干掉她吧。继续前进，但突然悟空不慎跌下蛇道。悟空从地上爬起来后，往东走会遇到一个戴眼镜的红色鬼，他说了一些话后就消失了。这个区域的西南部有个大楼，一旁的鬼说他们跑了三个小鬼，希望悟空能帮忙找回来。只要是静止不动的白色云状鬼魂就是了，注意找吧。会动那种是会攻击的。但在找到那三个鬼魂之前最好是不要杀死他们，否则他们死后也是禁止不动的，就无形中加大了搜索的难度。找到并调查静止的鬼魂与他们对话后一一带回去报到就行了。每带回一个鬼魂可得500点经验值。把鬼魂搞定后，在整个区域的东南部，有一个蓝色的鬼。在他旁边的树下有一个红色的苹果。取得后红色鬼再次出现就可以返回蛇道了。



之后一直往北走到蛇道的最尾部，进入西方的界王星球里。找到界王后，他会让悟空先进行两场测试。首先是捉那只





猩猩，利用舞空术快速追上它后按A键拳击它即可。接着是用大棰子去打那只蟋蟀。同样也需要利用到舞空术才行。成功完成这两场测试后可得1500点经验值。，与此同时地球上龟仙人他们找齐了七颗龙珠，利用龙珠之力许愿把悟空召唤回了地球。

那美克星の战

悟空在神殿复活，顺便和老朋友们打个招呼吧。出去的路在左边，走出神殿后来到一片冰雪覆盖的森林中，这里可有不少东东可打哦。往东走，发现岩石上有一个小男孩被困住了，对话后男孩想要悟空送他回家。一直往南来到一个城市里，一





路来到街区的东部第一房子里就是他家了，他妈妈看到儿子回家了自是万分感激。从小孩家出来后，往西发现有三个持抢劫匪在抢银行，一旁的人都呆若木鸡。看来这等事还得悟空来摆平了。那三个劫匪端着把枪根本就没有杀伤力的。几个气功拳解决问题后得到1500点经验值。再来到进城处的房子里找那个老头对话又可得1500点经验值。





而后一路往南来到一处关口，与卫兵对话后才可通行。此时界王来话，说是悟空的朋友们现在又有危险。让悟空速去帮忙。看来是出了什么事了？一路东行走出城市来到原野遇到了小林他们。一场危机将一触即发。存档先。此时贝吉塔等现身，大战难免。此战50000点经验值入手。战败后的贝吉塔召唤出小月亮把自己变身成巨猿击倒了悟空。但同样接受到月亮光芒照射的悟饭也变身为巨猿为父出战击倒贝吉塔。





悟空乘宇宙飞船降落在那美克星上。这里的敌人可是会放波的，小心点吧。一上来的那间屋子旁边有个人，他要悟空帮忙找三棵蓝色的树苗种在屋子周围的三个洞里。树苗就在这个区域里，是很矮的那种。注意观察吧。全部收到后栽到三个树坑里就可得到7000点经验值。之后一路北上去找大长老。在此之前在这个区域中先拿到一红一蓝两块宝石，以后会有大用。拿到宝石后进入神殿内，神像处有个白色的传送点。进入后发现这里有大量的各色传送点，但无论悟空怎么走都是在原地打转找不到出口。最后悟空在东部的神像附近发现有个手指形状的雕像，而顺着它指的方向走竟然发现了隐藏通道，进入后拿到绿色的宝石。有了这红蓝绿三颗宝石后才能通过神殿的迷宫传送区。



先进入南部的绿色传送点。然后是西南角手指雕像下面的橙色传送点。接着是东南角的黄色传送点。再是西南角的白色传送点。最后到两个神像处后走白色传送点。来到大长老所在地后。悟空在这里发现三个红蓝绿石槽。如果没有估计错的话，宝石应该相应的放入其中。当三颗宝石嵌入石槽时得到30000点经验值。并在大厅的左边出现了一个白色的传送点。进入传送点后不要再进入任何的传送点了，直接往北方走就能走出神殿。出来后发现小林和悟饭他们也来了。对话后得知基钮特种部队已经杀到那美克星了。看来又得先存个档了（笑）。



做好准备后就可以开战了。基钮特种部队的那三个傀儡就在上方的岩石上。与他们对话后就进入战斗状态了。所以千万不要三个同时招惹啊，否则就是找死了。善用舞空拳的机动性和气功拳的射程与他们作战吧。击败他们可以得到总数十八万之多的经验值哦。三人全部战败后他们的头头基钮就会出战了，利用同样的战术和他兜着圈子打，不要心急。击败他也只是时间问题了。



和原著一样，接下来就是和弗利萨的决战时刻了。之前记



得存个档。这里可是重兵囤集之地。一路上会有大量的敌人围攻悟空，这里大可放心的打个痛快。只要不挂，怎么打都行，因为后面决战前会有恢复的地方，放心。飞船停靠点在东部，一直往东就会看到入口了。在飞船附近还会有一些小兵干扰悟空，干掉他们后利用舞空术从飞船的顶部进入飞船内部。小林、悟饭还有贝吉塔都在。往里面走就到了医疗仪器室，进入





后可恢复HP。然后就是最终的决战了。就连界王也发来信息给悟空打气。弗利萨就在岩石上，一切准备就绪后就可以过去找他开打了。遵循原著，战斗期间弗利萨一共会变三次身。当他变成最终状态的时候将小林杀死了。小林的死激发了悟空的潜能，变身成为超级赛亚人。之后又是一场大战。他虽然不是基钮等鸟级人物实力能比，但舞空术加气功拳的战术同样对他有效。

最终那美克星终于经受不住如此强大的冲击力，爆炸了。当然，结局谁都知道。龙珠的力量再次把大家送回到了地球上。



文/悟地(南昌严俊)



[友情之旅]

英文名：ZERO TOURS	厂商：MEDIA RINGS
类型：RPG	发售日：2001年7月27日

本作是GBA早期的原创RPG之一，只是当时诸如黄金太阳、洛克人EXE等同类大作实在太多，玩家根本就没有闲情去顾及到这款名气并不大的游戏。时隔一年再翻出来，竟觉着在玩一款新作，毕竟好游戏是不被时间等外在因素左右的，就好比现在打FC玛里奥一样。有条件的玩家不妨到GAME店淘金此卡，便宜，好玩。



●迷宫生存必读●

属性相克表——光》暗》地》风》水》火

怪物仲间识别法——只要是名字最后是ん，而且是单独出战的，就极有可能是可收复的怪物。怪物除了要在相应的迷宫才能遇到外，击败后归顺与否还要看在阵的是否有相应的队员说服之。

关于魔法值——每次进入迷宫，AP魔法值都只有1点。战斗时每回合增加1点AP，所以在迷宫中必须储备足够的AP以备BOSS战所需。

（另外托GBA的福，本作无论是怪物仲间还是道具均可通信交换）

序

远古，世界上各种族之间幸福的生活着。但是有一天，和平的哈基玛里大陆遭到战火的侵袭。欲支配世界的是一个叫古斯希索的神秘组织。那场战争最终还是以正义一方的胜利而告终。不久以后，在哈基玛里大陆上一个叫做希望之里的小村庄里，诞生了一个男婴。在他的胸前挂着一个象征着力量的龙之首饰。笔者选择男主角，之后的选项都是第一个。

旅立の初

龙之首饰的主人叫做布鲁比里-基亚姆。小男孩已经长大了。他和妹妹帕芙艾共同经营着一家武器道具商店。清晨，正是开始营业的时间。基亚姆在店里准备迎接第一位顾客。此时同村的小伙伴们跑来告诉他，传闻有人在外面见到过传说中的多拉古恩族。这个消息令基

亚姆年轻的心久久不能平静。就在此时帕芙艾也起床下楼来了。正好吩咐帕芙艾看店。基亚姆来到村中死党尼亚索崎的家。原来他也听说了多拉古恩族的消息。哥俩一合计，决定展开冒险之旅。但必须要得到村长的许可啊。基亚姆胸脯一拍，又奔到村长家表决心。在一再恳求下，村长终于答应下来。并指点基亚姆到理之泉去走一趟。基亚姆又飞奔回尼亚索崎家告诉他这个好消息。



理之泉位于村子最东部处。路口有块倾斜的路牌，很好找。一路先来到泉边发现了一个精灵。尼亚索崎也赶到泉边。二人向精灵说明了他们为寻找多拉古恩族而冒险的决心。精灵也答应为他们做冒险之旅的向导。基亚姆带着精灵去找村长得到最后的许可。路上又碰到了死党瓦索塔，当他知道事情原由后也决定加入冒险队伍。接着三人一同去找村长请命。虽然村长很担心三人的安全，但看到有精灵守护他们也就答应下来了。帕芙艾得知基亚姆他们要出村冒险，也赶来为他们打气。

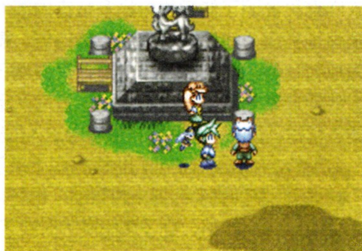


好，到了该出发的时候了。精灵召唤出了一条巨大的龙（龟）飞船。众人登上飞船后，精灵指引出他们的第一个目的地：萨斯波之洞窟。着陆后到达第一个迷宫，其实也就只有一个房间而已。在围墙里有两

个风属性怪物，使用集中攻击就能轻松得胜。击败他们后进入房间里的洞中就可以到达下一层迷宫。GBA光线较暗，要注意观察。怪物死后会变成蛋，过一段时间又会再次破壳而出。这层就有大量的宝箱可拿。因为迷宫是随机的，所以笔者也没有办法把详细的位置标出来。

一直走到迷宫的最底层就到达BOSS所在地。BOSS是一只叫做米涅古恩的风属性猫。之前精灵会指点基亚姆使用菜单第4项给全体恢复HP。众人一致同意让猫族的尼亚索崎先打头阵去讲和。当然，肯定是没有效果的（笑）。众人一拥而上把它给制服了，并收为仲间怪物（欺软怕硬的家伙）。现在可以把它装备给尼亚索崎或瓦索塔，增加11点的攻击力。并且其拥有恢复系必杀技，善加利用吧。而后使用菜单第5项脱出指令。

先回家瞧瞧吧。与村人对话可以学到很多系统知识。初玩者可得好好看看。另外商店也去逛逛吧。一切就绪后来到希望之里的广场雕像下面，与那个男孩对话。他见到基亚姆就说有个消息要告知。选择第一项闻，得到了普鲁普恩遗迹的情报。原来希望之里周边还有这么个好地方啊。出发前去瞧瞧。出村来到地图画面，就可选择进入普鲁普恩遗迹了。遗迹内的怪物都是水属性的。正好风属性克之。大量的宝箱可不要放过。下两个迷宫后就到达了



BOSS所在地。此战除了BOSS外还有两个帮忙的小兵，留神他们的冰冻魔法。战后发现一个紫衣精灵迷路了。而她是专门负责为旅人收集情报的精灵。众人决定顺路把她带出迷宫。回到希望之里后，来到自家的商店里。现在所有的选项都可以使用了。第一项是卖物品，第二项是进入斗技场，第三项通信对战，第四项就是紫衣精灵的情报专栏。接着还是去找广场雕像下面的那个男孩。他问基亚姆希望之里周边地区都去过了吗？那就到跳跃之里去看看吧。



哈基玛里の大陆

众人随即登上巨龙飞船前往跳跃之里。进村一打听，兔女郎告诉众人此处是乌撒格族的村子。进村后第一件事，冲进武器屋淘金。有木刀和拳套出售。基亚姆的那根烂树枝总算可以丢掉了。尼亚索崎和瓦索塔的拳头也可以再硬一些啦。众人来到村子上层左边的那个房子里。找到戴犬形状帽子的拉比托，他非常希望体会飞翔的感觉，所以他天天在做试飞行的各种实验。而后当众人再次来到进村第一间房子里，和右边那个男孩对话时，突然传来一阵巨响。难道出了什么大事了？基亚姆又飞奔回找拉比



托，他也听到了巨响，但不知道具体是出了什么问题。就让基亚姆到村里去问问，并加入冒险队伍。最后还是在进村第一间屋内男孩处，得到了关于村子南方阿撒赫之洞窟的消息。进入迷宫后发现此处全是火属性的怪物。其中可以随机收到火属性的贵宾犬"多鲁恩"仲间。耐心多打点怪物一定能遇上。而当众人一直杀到老巢时，却不见BOSS人影。这就奇怪了？就在众人还纳闷的时候，一条火狗"扎兹休恩"从一旁悄悄的靠近过来，还手舞足蹈的，搞笑的很。他的单体火焰魔法攻击还是有点杀伤力的。最终可将其收为怪物仲间。随便给谁装备上。



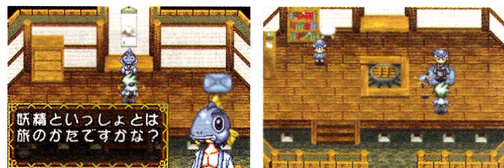
战后，尼亚索崎发现了一块记载着多拉古恩族的古代石版。早在远古，多拉古恩族就拥有不思议之力。到了现代他们似乎已经神秘的消失了。而这块石版更坚定了四人找到多拉古恩族的信心。

一行人回到跳跃之里。在村子的西部伐木第一个人处，打听到了位于哈基玛里大陆西北部的格里恩乌希多



遗迹。遗迹内都是地属性的怪物。并且有的颇强，地系魔法很厉害。实力绝不亚于之前的BOSS。可得小心应付。在迷宫深处终于找到了制造巨响的元凶。那厮还在那里悠哉的荡秋千，一点都不把愤怒的拉比托放在眼里。拉比托跳起一击过去，把它打停了。此时它凶相毕露，召唤出两个小兵朝众人杀来。它的全体攻击魔法和催眠魔法都很厉害。此战必须要利用属性相克关系，否则必败。召唤出火狗扎兹休恩攻击成为必然的战术手段，其他人根本就没有攻击能力。故只要全力为装备了火狗的那个人作后援就没问题了。

解决掉元凶后，一行人登上飞船回到跳跃之里。还是在村子的西部伐木处，第二个村民会告诉基亚姆他们荒波之里的情报。众人驾船飞行来到哈基玛里大陆东北部的荒波之里。这里是鱼族的小渔村。众人在村里逛了逛，顺便打听一下关于多拉古恩族的消息。但没有什么大的进展。当来到村西北部的神社时，碰到了一个戴着鲤鱼帽子的希欧亚克。他说村子前不久遭到了小偷的洗劫。希望众人帮助他早日抓到小偷，并随即加入冒险队伍。此人实力一般，善使用乐器攻击。可做后援随时调



入前线队伍。一行人又在村子里四处探听消息。最后在进村第一间房子里，村民告诉了基亚姆鲁多里之洞窟的具体位置。这里都是地属性的怪物，并且每一个房间都

是只有进去才能看到里面的情况的。战斗中随机可以收到地属性的小猪"帕兹古恩"仲间。它除了攻击魔法外也拥有恢复系魔法的怪物仲间。速速就地装备上吧。

当众人来到迷宫最底层，突然一片黑暗。一光属性的兔子"拉比托恩"登场了。众人蜂拥而上。此兔拥有会心一击必杀的强大实力，除了地属性攻击不对其路以外倒是比较好打的。战后将其收为怪物仲间，它也同样拥有HP恢复技。

众人返回荒波之里。继续探听情报。在神社旁井边的哦八桑处得知，在荒波之里的周边有一座叫做希多加亚的火山。这里的火属性怪物甚是了得，如果没有相应的段位怕是要死在小兵手上的。而BOSS是一条火龙加两条火虫，也是很强劲的对手，只有火狗扎兹休恩才能与之抗衡，稳扎稳打吧。



哈基玛鲁の大陆

搞定火龙后一行人返回飞船上。此时同行的希欧亚克道出了黄金之里的秘密。在他的指引下，此时地图的西部出现了一块儿叫做哈基玛鲁的大陆。把光标指向哈基玛鲁的大陆，按A键后大陆上就会出现黄金之里了。这里是克兹涅族的领地。在左边第一间屋内打听到这里的导师长老就住了村北部的寺庙里。基亚姆决定先去拜访一下。一行人来到寺庙与长老寒暄了一番。之后在村里那间未开门的商店门前，在和村民对话中听说有一种神秘的不思议之石。这调起了众人极大的兴趣。基亚姆决定再找古恩塔洛。众人针对不思议之石一事详细向长老讨教。原来那是早在远古时期就在哈基玛鲁大陆上，出现了一种散发神秘光芒的光之石。并告知了不思议之石的所在地艾洛多索遗迹，随即加入冒险队伍。他可是很强力的角色（长老嘛），即刻调入前线吧。



好，那就启程吧。迷宫中大多以地属性的昆虫系为主。全体攻击魔法强力，随时都有阵亡队员的可能。小心行事的好。迷宫一共有六层。众人浴血奋战杀到最后一层，忽然听到传来一阵奇怪的笑声，但又不见人影。这时候还是长老见识广，一语道破此厮是属于地下怪物。言罢果然从地下冒出了一怪物。而据长老所言，不思议之石正是隐藏在此怪物的体内。看来是要杀鸡取蛋了（笑）。那厮还有两个帮手，可不怎么好对付。而且它的全体带催眠及封印效果的魔法甚为恼人。当然，针对其属性派上火狗战之还是很轻松的。

战后，不思议之石果然闪亮登场。而据说此石更有着多拉古恩之形的称号。看来定是和多拉古恩族有什么联系？长老回忆他小时候就听他祖父提到过不思议之石。但究竟有何作用还是一个谜。众人带着疑问回到黄金之

里。先补充一下道具吧。然后与进村口的最右边那个穿蓝衣服的村民对话，探听到在哈基玛鲁大陆最北方冰岛上有一个兹阿那伊洞窟。那里大多都是水属性的怪物，但可不是吃素的主儿。没有绝对的实力还是先去练级吧。路上可随机收得狐狸"克涅多恩"。此乃无属性怪物，是不受属性相克限制的强力仲间。主力怪物之一。战到最后一层BOSS老巢时，众人感觉到有一股强烈的光之气袭来。一光属性的白色独角马"尤尼古恩"从天而降。费了好大劲儿才将之制服，收为己有。此兽带有全体HP恢复及毒恢复之特技，就地编入战斗组吧。



使用迅速脱出功能退出迷宫，回到黄金之里。在寺庙门前的石柱旁找那个红衣服的村民，可得到位于哈基玛鲁大陆西北部帕鲁古西兹遗迹的情报。遗迹内大多以风属性怪物为主。一行人来到关底时发现光线突然昏暗，地上也有大量的粉尘。什么东西会产生粉尘呢？BOSS现身后给了大家答案：巨型飞蛾。它的全体毒攻击的杀伤力极大，而且还



有小兵帮忙，其刚开始的三板斧是最难熬的回合。随时准备恢复HP及解毒工作。战后长老道出了他在祖父那里听到的关于多拉古恩族之战的一些情报。其中重要的一环有提到人间族，那会是和多拉古恩族有什么联系的民族呢？

之后长老带领众人乘飞船来到黄金之里附近的古兹托洛鲁城镇。去寻找古代的多拉古恩碎片。进镇后在镇西北角找村民对话，得知在镇子南方有一个叫做阿兹伊的炎之洞窟。里面出现加强型武装蚂蚁、炸弹怪。他们的攻击力很强，好在HP并不高。但迷宫中可随机遇到恶犬"欧欧加米恩"仲间。但它可是不是那么容易收服的。除了要抵挡住它的强力单体攻击外，一般的物理攻击也对之无效。队中必须有犬族的瓦索塔在阵才能说得之。多试试吧。BOSS是白兽之王，此战会打得比较艰苦。只有为数不多的两个人对其攻击有效。做好持久战的准备吧。它也是可以收的，但也必须得依照队中的人员组合来定。战后可以得到一块重要的01号碎片。此时一个神秘的旅人出现了，他似乎也在





种碎片。但他看到01号已经落入我方之手就作罢而去。看来碎片的确是有着很大作用的，相信今后的碎片争夺战中也必然会再次与那个神秘的旅人相会。

玛恩那加の大陆

众人返回古兹托洛鲁城镇。还是与镇子的西北角那个村民对话，得到了远在另一块大陆上流水之里的具体位置。此时世界地图的南部又出现了一块新大陆"玛恩那加"。飞船降落在大陆最西端的流水之里上。这里是熊族的山间部落。小溪青竹景色甚佳。但在与村民的交谈中得知村子被古斯希索组织的恶势力所骚扰。一行人在部落道具屋上面那个屋子里，遇到了熊族的少女波恩。再与部落最北部小溪边的村民对话，可得知在流水之里的北



方有一个霍瓦伊鲁冰窟。进入迷宫后一定要把刚入队的波恩调入前线。她对这里怪物的抗击打能力很强。攻击力加上两个怪物仲间也过的去，做挡箭牌使唤着也不错（汗）。迷宫中的怪物大多没有移动能力，但不要因此就不打。因为没有相应的段位到时还是得回来练的。出人意料的是这次的BOSS竟然是一个人类少女。但她可不会闲着，召唤出一个巨型大闸蟹外带俩帮凶。其攻击力不算高，但混乱魔法强得不像话。要小心全体昏死呀。大闸蟹KO后竟散发出一股光芒。据波恩所说，这和多拉

古恩族有着某种联系。

返回流水之里。与道具屋上面的那间屋旁的绿色衣服的村民对话，可打听到到克哟拉的洞窟的情报。迷宫中开始出现暗属性怪物。这里有两个可以收复的怪物仲间。一个是迷宫中随机出现的莽蛇，另一个就是关底BOSS黑豹。击败黑豹后，又出现了一块多拉古恩02号碎片。但就在此时，之前那个碎片争夺者终于现身了。来了个螳螂在后，把碎片抢走。可恶啊。没办法，只有先回流水之里从长计议了。而后找到村子最北端的屋子旁边的绿衣服村民，据说有村民从外面回来带回消息。在玛恩那加大陆中部有个欧希索兹艾火山，而那里似乎出现了洗劫村庄的恶党之踪迹。既然受了村人嘱托，就得去替人消灾了。一行乘飞船来到火山，顶着高温总算是到达了迷宫底层，果然见到一个浪人打扮的人。基亚姆携波恩上前打探，心虚之人果露出了真面目，召唤出一巨型螳螂欲屠众人。这哪容得他撒野，拿下。它几乎没有什么杀伤力，但防御力超强，并物理攻击对之无效，多点耐心吧。而他似乎是受古斯希索组织的掌控，帮流水之里解决掉大问题后，村民总算是舍得放众人走了（汗）。在道具屋上面屋子旁边的绿衣村民会告诉众人王者之里的地理位置。



乘飞船找到王者之里，王者之意，就是森林之王族

的部落了。基亚姆进村就开始四处打探情报。其中还有一个穿兽皮的小男孩听说众人在找多拉古恩族，天真地扬言，那是很强的民族吗？肯定没有他们强（笑）。在部落最北端的祭坛处找到王者族的女战士拉伊姆，向她打听关于多拉古恩族的消息。而正巧她似乎也有那么一点线索，在众人的一再请求下答应带队，前往玛恩那加大陆最南端的米希瓦洞窟。言罢就先动身到村口等待去了。此女实为野蛮之人，强力也。速速编入战斗队吧。迷宫中都是地属性的怪物，其中可以随机收到穿山甲。



BOSS为一巨型幻影石头怪。它同样也是可以收为己有，也比较容易打发。这次的两个怪物仲间实力都比较强，就地换上前线吧。战后，那个碎片争夺者又再次出现了。但这次可没什么东西给他抢了，他只得丢下几句狂言悻悻而去。

在上祭坛的阶梯旁边有个小男孩，他会告诉众人比恩古比恩遗迹的情报。那里的怪物为无属性，物理攻击能力强。迷宫的底层竟是一个地下机械怪物工厂，BOSS召唤出火地风属性三个机械怪物。看来这个黑势力的技术实力不低啊。其中左边的火属性带有催眠效果的全体炎攻击很厉害，应先集中火力干掉它。然后再对付右边有恢复能力的风属性。最后再把中间的地属性作掉就完事了。众人回到王者之里。



在进村的第一个帐篷，右边那个小孩会告知在玛恩那加大陆的最北端有一个尤拉古的洞窟。即刻启程吧。迷宫内开始出现5个以上的怪物群。一路上会比较艰苦。这里可收到风属性的花豹奇塔恩。BOSS是一只大豹子（它爸？），一副武道家的模样。好在除了全体混乱风攻击就没啥大本事了。战后会归顺我方，很平庸。

众人离开洞窟后登上飞船。拉伊姆说风之里乌索萨多镇离这里很近，就顺路去看看吧。一行人走在街道上，果然是风之里啊。到处是风力发电机和电线，是科技程度蛮高的镇子。进镇后先到处走走吧，在最南部有个黄头发的村民提到镇子也被古斯希索组织所威胁着。再找到进镇处的那个老人，他会告诉基亚姆等人此时应去镇北的艾美拉多遗迹。迷宫底层有两只大黄蜂候在那呢，实力强劲。只有少数魔法才对之有效，而且其带燃烧效果的魔法和超强的会心一击都够让你头痛好一阵子了。战后出现第三块多拉古恩碎片。此时旅人又再次现身把碎片抢走。但这次我方则采用了灵活的计策，邀请其入队。那厮果



然中招（笑）。并供出了他们人间族的所在地：忘却之里。

斯萨里希の大陆

此时在世界地图的最东南角出现了一块很小的大陆：思萨里希。而忘却之里就在大陆上。有趣的是，村里大部分全是和尚（光头）。进村后，众人来到村东北部的屋子里找到长老。旅人一番介绍后就先行回飞船等候消息。据长老说在古时候村子里有人间族和兹亚木一族两个种族共存。两族共同守护着和平。但因变故现在的兹亚木一族已经销声匿迹了。现在的大陆也危机四伏。而基亚姆身上所配戴的龙之守，正是多拉古恩之力的象征。众人谢别长老后回到飞船，与旅人一番商议。此时要再回一次忘却之里，然后再上飞船。旅人会指点出两个要去的地方。一是绝望的洞窟，二是芙希玛伊遗迹。



先去绝望的洞窟吧，里面是无属性的怪物，带默效果的攻击有点威力。一行人来到迷宫底层，突然画面全暗并奏响悠扬的乐曲。BOSS是小恶魔德比鲁恩，轻松搞定并收复。此乃暗属性第一人哦，即刻编入战斗队吧。值得一提的是这里的音乐。绝对达到了超大作水准，在这种非大作中出现实为难得啊。接下来就是芙希玛伊遗迹了，整装出发吧！迷宫底层竟和古斯希索组织的手下遭遇，当然不能放过这除恶的机会。但古斯希索组织到底有什么企图呢？这是最让大家担心的。

飞船上，旅人终于道出了他所知道的最大秘密：传说中多拉古恩族的所在地：幻梦之里。指点众人去那里找长老。临走时还把02号多拉古恩碎片还给了基亚姆。

玛莫鲁の大陆

玛莫鲁，世界地图上第五块大陆出现了。一行人在幻梦之里着陆。直奔神坛找到长老。长老也意识到了古斯希索组织的巨大威胁，但要去到敌方的基地就必须要集齐全部四块多拉古恩碎片才行。并让基亚姆去找多拉古恩族的第一战士兹希斯。在进村右侧第三间屋子里找到了兹希斯。他听说众人远从哈基玛里大陆专程赶来，又为世界和平而战。当即决定加入冒险队伍帮助众人找最后一块碎片，并铲除古斯希索组织。得此神力战士众人自是喜出望外，就地编入前线。他带领众人来到古波拉的洞窟。本以为要恶战一场，谁知又轻松收服一个恢复系的天使艾吉鲁恩。



战后得到最后一块多拉古恩碎片。现在四块碎片都已经集齐了。回幻梦之里把四块碎片交给长老吧，通过合成得到了真龙的首饰。给基亚姆装备上。众人来到飞船，最后一块大陆哈托也现身了。

哈托の大陆

飞船降落在古斯希索的总部研究塔下。先和除了门卫以外所有的研究员对话探听情报。但就在大家准备离开这里的时候，研究塔里出来两男一女三个首脑级人物。众人一看暴露目标情况不妙掉头就闪人。还好跑的快，等他们走后转身又再次潜入此地。最后在东南部房子门



口的那个光头研究员处打听到，研究塔的干部之一的兹索兹-萨拉鲁刚刚去兹拉古多机械城去设置机械了。太好了，这正是逐个击破的好机会。众人杀到机械城，果然逮到了正在设置机械的萨拉鲁。此人见大军压境还嘴硬，声称刚刚在研究塔让众人跑了是命大，这次就不客气了。呵呵，这句台词应该是咱说才对嘛。击败他的毒蜘蛛后，兹希斯还不解恨，把这里的机械拆了个稀巴烂。我让你作恶（笑）。

再潜入研究塔继续探听情报。在西南部的房子里打听到女干部名叫艾希索-那斯。再来到西北部房子里光头研究员处，得知



干部之一的莫皮鲁-阿米的行踪。一行人又赶赴加乌古城。迷宫内的暗属性怪物实力都很强，注意利用光属性仲间对抗之。路上可随机得到暗属性的机械人。众人的到来令阿米很是惊奇，他似乎很信任同事萨拉鲁的能力，说什么只要萨拉鲁把机械调试好将无敌天下。

呵呵，笑话，萨拉鲁的工作已经"结束"了。这终于把他激怒了，召唤出死神与众人战斗。死神可以两次攻击，并且带有默效果。打败他后，兹希斯又再度出手把这里机械击碎。

好，现在还有一个女干部。她的所在地还得找东南部当初告发（笑）萨拉鲁的那个光头研究员。即刻前往洛斯托索城。当那斯听说前两人均告失败甚为恼火，但仍然不忘其组织征服世界的野望。召唤出沙虫清除障碍。但她也同样是我们保护世界和平的障碍物。那条暗属性的沙虫的确



不是那么好打发的。它的默及毒效果的全体攻击很厉害，而且每回合可攻击两次，其中还会恢复一次HP，非常难缠。战后兹希斯出手将第三处的机械破坏掉。

再回到研究塔，在东北部的房子里打听到干部莫伊鲁-波里斯的消息。哈托大陆北部的欧萨古鲁城就是这次的目标了。这里的怪物HP暴多，一场普通战都要打老半天的，烦。迷宫底层与波里斯遭遇，又免不了一场恶战。

当所有的组织干部全部击败后，就可以杀入古斯希索的总部研究塔了。见到了组织头目里托鲁-里恩斯托。而他们正是在计划着利用哈托大陆的机械之力达到征服世界的野望。她的召唤兽甚是了得。可一回合两次攻击，全体乱及毒魔法也极有威胁。此战可谓命悬一线如履薄冰。但众人始终无法相信如此美丽纯情的少女怎可能是最终BOSS。战后，一神秘的博士老头出来扬言，古斯希索组织征服世界的机械装置就将启动。众人闻后又马不停蹄地赶赴兹伊那托基地阻止这场灾难。不愧是敌人最终基地。一路上的怪物强得不像话，普通一战都耗时甚久。每间屋内都囤积着大量怪物，可谓举步为艰啊。





浴血奋战好不容易攻入迷宫底层，见到了最终BOSS。果然，正是那个怪老头。他见到众人杀来，倒是不慌不忙，似乎早有准备。还扬言早已等了100小时了。管你是多拉古恩还是人间族，最终机械装置会把阻止他征服世界野望的人都捏碎。奇怪的是他身边并没有什么

ゼロ·ツアーズ
ZERO-TOURS

机械启动开关之类的东西？原来他所说的最终机械就是他自己。其变身后威力极大。泣效果全体攻击魔法上手，会心一击足以一击必杀，还会自动恢复HP。

这最终之战就是打个N十分钟也是正常的。没有足够的段位还是老老实实去练级吧。而且，在此之前一定要把前线四人的AP魔法值全部蓄满。而且怪物仲间必须要有两个恢复系的怪物在阵，否则根本没法打。最后困兽犹斗的BOSS竟然强打起精神朝着众人步步逼来，看似欲与众人同归于尽。但就在此危急时刻，配戴在基亚姆胸前的真龙之首饰散发出了阵阵强光，把BOSS封印于虚幻之间。而博士也恢复了正常。其实他也是被魔物附身控制了，身不由己啊（笑）。



随着邪恶的古斯希索组织覆灭，世界终于又重归和平。而我们的主人公基亚姆在与家人小妹团聚后又再次踏上了他的旅立生涯。　文/电软族の战士：南昌严俊

——The End

机器人大战X

机种：GB　厂商：新奇特　类型：SLG　发售日：2002.8



■地图画面与指令：

1.蓝色部队：我方的机器人；

2.红色部队：敌方的机器人；

3.地图指令栏：共分为以下各项：

（1）记录：将现在进度储存起来；（2）读取：将游戏进度恢复之前记录时的状态；（3）部队：观看我方所有机器人的状态；（4）精神：以精神能力总表观看我方驾驶员所学得的精神能力；（5）作战：显示胜利与败北条件；（6）终了：结束我方回合，改换敌人行动



机器人能力介绍：

●运动：机器人的回避能力，使敌人命中力降低。

●装甲：机器人的防御力，被打到时损伤值可减少。

●限界：机器人的灵活度，命中、回避能力最大值。

●海陆空宇：代表机器人在各地形上所能发挥的力量，分为A、B、C、D四级。

●类型：机器人分为陆、海、空。

●能力：机器人的特殊能力，如变形、修理、补给等。

指环王2

机种：GB　厂商：新奇特　类型：ACT　发售日：2002.7



中土世界，距今五千四百多年前，索伦在结合冶金学和魔法的技术下打造了许多枚拥有极大力量的魔法戒指。实际上，他却暗中返回魔多，打造一枚至尊魔戒。并且以该戒的魔力来统和压制其它魔戒，藉此成立了势力庞大的黑暗王国。

中土世界的第二纪元尚未结束，在精灵王吉尔加拉德的号召下，和努曼诺尔人的伊兰迪尔携手，组成了人类与精灵的最后同盟。经过激烈的战争后，最后索伦还是遭遇了败亡。伊兰迪尔的继承人利用圣剑的碎片砍断索伦的手指，并且将魔戒占为己有。

魔戒却几经辗转，出人意料地出现在一个酷爱美食和懒散生活的种族哈比人的手中。继承了亲戚财产的佛罗多·巴斯金，却在不知情的情况下，也继承了拯救世界的重责大任，成为善恶双方全力争夺的对象。



游戏方式是横向卷轴的ARPG　并有4种职业的角色可供玩家使用，每种角色都有独特的过关方式，是一款多重乐趣且有深度的游戏。

星球大战2—克隆人战役

机种：GB　厂商：新奇特　类型：ACT　发售日：2002.9

当财富和权力从受人倾慕而膨胀到令人畏惧时,奸邪之徒就会应运而生。处于一片混乱和动荡的银河共和国，正面临着各种黑暗力量的挑战。坚持正义的纳布星球女王阿米达拉成为黑暗势力实现控制银河系计划的障碍，于是不断有人密谋刺杀阿米达拉女王,以达到不可告人的目的。

身为绝地战士的天行者阿纳金担负起护送阿米达拉女王返回纳布星球的责任，一路上等着他们的是什么？他们能否揭开黑暗势力的阴谋?两颗年轻的心会否走到一起?这一切甚至可能影响银河共和国未来的命运,星际战争已经箭在弦上,一触即发……



数码暴龙7/魔界历险

机种：GB　厂商：新奇特　类型：ACT　发售日：2002.7



本游戏属娱乐冒险类，其构思主要通过吴铭的漫画《龙哥》为导航，游戏的构思创意和整体结构画面都非常的独特，内容情节和音乐搭配也非常的巧妙，整个游戏营造了一种轻松活泼，又不乏惊险刺激的气氛。

■主角人物:暴龙。勇敢可爱的他是正义的化身，不畏恶魔，斗争到底。他吃到某些宝物会拥有不同的能力及状态，极具趣味性。



在攻击敌物时，按键要连贯。如按住前进键不放，再连续按+B键,就可以一边追踪一边攻击。这样既可以攻击敌物，又可以高速前进，以争取更多的时间，记住在攻击的过程中一定要连续按发射键B，在没有敌人的场合,会变成跳跃冲刺，在往高处跳动时大有帮助喔!





冰海

▲多利用地上的台座使用风精灵之力跳到高处，将石块推落。

▲去最下层有冰像的广间，将散落在地面上的石块推到通向中央的缺口处，形成道路。

▲在冰像底的火炎标志前发动火之力将冰熔化。

▲与BOSSアクアゴン战斗，胜利后进入水之圣域。

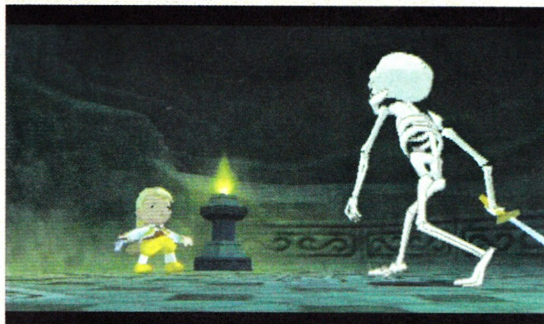
水の圣域

▲通过梯子到下一层的深处，打开门BOSSアクアゴンリバ-现身。战胜它后将水精灵的封印解开。

▲继续前进，走上水面后，在蓝色台座前使用水の力量，

到达新区域。

▲利用水精灵的力量，升降圣域内的蓝色台座，进入最深处的门，水精灵完全复活。



海岸～ポポロクロイス城

▲由海岸返回王城。

▲回到王城三层主人公的房间内发生固定事件。

▲次日清晨，到城下町的环城城壁上找到多次提问的侍卫长。全部答对他的问题可以得到“虹色の玉”。他的问题依次是：

问题：王子様の气合いの挂け声を教えてくだちい。

回答：“やあ～”“とわ～”のどちらできよい

问题：これから何处へ

回答：龙の祠

问题：そこの女の子つて王子様の？

回答：“……？”“友达”のどちらできよい

▲前往武器屋和道具屋更换装备，准备向龙の祠进发。



龙の祠

▲进入之前打败BOSS救出帕布的地方(龙口)，站在中央的绿色台座上使用风的力量，进入新的区域。

▲分别在蓝色和红色台座上使用对应精灵的力量后，通过入水的台阶进入神殿内部，得到龙の剑。前往暗の城下町。

暗の圣域

▲通过狭长的道路和台阶到达被迷宫包围的中央区域。在这里要分别将四周祭坛上的红绿蓝三个封印解开(利用相应的精灵力量)。返回中央台座。

▲在遇到断路的时候，要利用火精灵的力量点燃对面的开关，形成通路。

▲进入尽头的洞中，在蓝色台座上使用水精灵的力量。

▲一直前进到有红色台座的区域，借助精灵力量跳到最后的门里，与BOSSヤズム相遇。



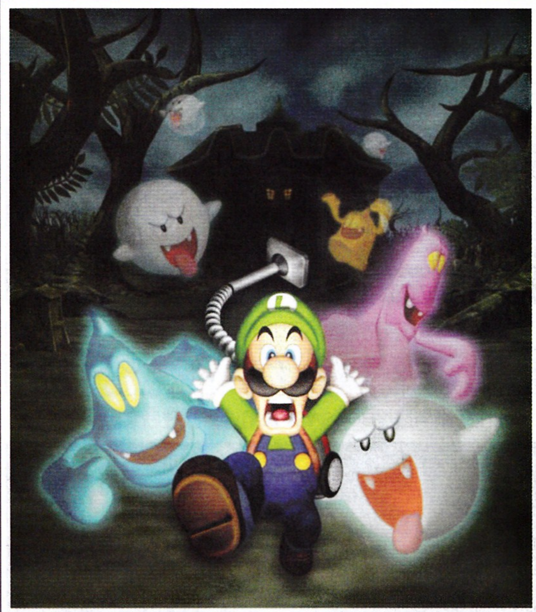


ポポロクロイス城～海岸

▲在海岸与最终BOSSヤズム相遇，战胜后穿版。



完



路易鬼屋冒险

Luigi's Mansion

GC首发游戏，LUIGI首次担当主角，表现不俗。整体画面圆润，操作极佳。游戏过程中需要动脑。缺点在于流程稍短？Q版的"生化"还真有那么点恐怖感，但惊吓过后又是无尽的欢乐。静下来试试本作，我保证你会喜欢的。

MARIO被恶鬼们抓走了
弟弟LUIGI当然挺身相救！

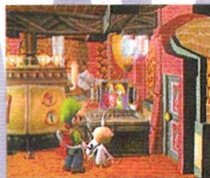




文/林方进

速成攻略霸道启动

进入鬼屋，上二楼，所有的门都开不了。回到一楼钥匙出现。打开二楼中门，遇到第一只鬼，同时一个博士模样的小个子正在捕捉那鬼。这家伙是玩家游戏中的导航员。跟着，回到他的研究室（竟然就在鬼屋旁边？），装配上你的武器——真空吸尘器。紧接着进入练习模式。用手电筒照鬼，待出现特殊音效之后马上摁住R键,往其逃跑反方向拉摇杆（而且快速转摇杆的话吸的速度会快哦）将之降服。再来到博物馆，帮博士打扫房间，聊几句天，然后开始你的惊魂之旅！



Part 1

再次进入鬼屋，你会看到小蘑菇TOAD！他帮你存储游戏进度。进入二楼中门，先将屋里各处搜刮一番。熄灭正面的蜡烛，墙上的肖像便开始颤动，鬼魂出现！。轻松搞定（灯亮后代表此房间已被CLEAN），开箱取钥匙（以后取得钥匙地图上都会显现出此钥匙所对应的房间。一些摆设也不可放过，里面有钱或者是补血的东东）。

进入上方房间，出口被封住！切记不要开门。有几只小鬼出现，无难度。进入左方房间，柜中有鬼，还有两只小鬼和两只扔香蕉皮的鬼，不要踩到香蕉皮。CLEAN后钥匙在衣架出现，吸。打开新房间之前先到左方凉台——TOAD。另外，看见房间里的镜子了？X键对准，按A,你已回到大厅。所有的镜子都有此功能。

进入二楼左方走廊（这里有假门，打开会压扁LUIGI，开门前先用地图确认一下。），进入右边第一个房间，遇到第一只SPECIAL GHOST——在摇椅上看书的爸爸。一些书会朝你袭来，赶紧吸入。看准他打哈欠的时机收之。

打开走廊尽头上方的房间：SPECIAL GHOST--鬼妈。吸开窗帘，趁有风吹入的瞬间照亮她，搞定。

新的房间：熟睡的BABY正是第一个BOSS！吸那匹木马，婴儿醒来！他会用玩具熊攻击。化解，吸起皮球对他发射，你便被带入异次元世界（其实就是他的床）。木马出现时逆着木马行进的方向跑，跟着他会用五个皮球砸你，吸起最后留下的球向他发射，就可以抓他了。他会挣脱，跟着会追着你打，很容易闪开。重复上面的动作几次，第一大关便过了。拿钥匙。回研究室，将他们压成肖像画。



Part 2

回鬼屋，一楼的大门可以打开。左上角的房间干掉两只小鬼，钥匙出现。新的屋子发现小鬼，先吸掉他们的面具才可吸他们本身。吸完后跳舞的鬼魂出现，趁他们转圈时一并吸入。

进入上面的房间，干掉小鬼。透过镜子看见一个按钮，启动，密室打开。吸掉墙上的画，看到另一个按钮。天啊！50只小鬼如洪水般冲出！以后每清理一个房间，GAMEBOY HORROR的指示灯会亮起，等它闪烁最剧烈时调查身边物品，小鬼出现。房里无小鬼时指示灯变蓝（以前的房间也有他们的踪迹！）。

进入一楼大门，右手的丁字路口会出现金色老鼠，抓住得钱！左上角房间下面的房间（一定要将所有可抓的小鬼收齐才能进），里面又是一个TOAD。在马桶里找到钥匙。去一楼右下角的房间。主房先不管，打开右侧的门，里面是大镜子，可确认鬼的方位。干掉小鬼，博士会通知你如何使用火属性的武器。吸吸右面火台上的火，火精灵出现。吸入，按L键点燃两个角落里的蜡烛。然后便可从这间房出去。在主房里点燃四角的蜡烛，钥匙出现。另，再次进入这间房，用手电照射水晶球，占卜的女鬼就会出现。不过现在我们是灭不了她的，所以先去收别的鬼好了！

进入左下方房间，搞定小鬼。这时请到走廊上方飘着的蜡烛台处，点燃。手持蜡烛的大鬼出现。跟着他来到左下方屋内，待它坐下后烧到自己屁股之时动手。

新的房间：音乐室。启动所有乐器，他们会演奏《马里奥》中最著名的音乐。走至最右发现弹钢琴的女鬼，对话后选第三个选项，女鬼便疯狂的弹奏起来。小心天上乱飞的乐稿。最后趁她弹的自己头疼时摆平。





新房间，大吃大喝的鬼。将桌布吸掉，将饭桌上的两个蜡烛台点燃，大家伙现身。开始吸他的食物。不过吸到一半会有两个服务员鬼出现，不干掉他们食物是吸不完的。吸完食物后，他会发狂地向你喷火球。周旋一会，趁他累的喘气时消灭。

里屋有一只冰属性的鬼，由于现在手里没有冰属性的道具，只好用火烧他，烧几下后收工。打开宝箱，得到水属性道具。在水池处吸得水精灵，扑灭上方门上的火。

进入此门到达一个小院。有只沙皮，看到了？用水浇它，它会来咬你。这时是抓不到它的。周旋一会，一具骷髅出现，将它干掉，它的骨头会散落地面。待小狗迫不及待地去吃骨头的时候……嘿嘿嘿……。另外……看见土里的那棵嫩苗了？浇它水，一会便会长大。以后隔一会就来浇一次，最后会有令你吃惊的东西出现！！！

用X钮调查狗屋下面发亮的地方，进入墓地！调查那几个小墓碑——有补药和几具骷髅出现。搞定后最大的墓碑会开始发光，是BOSS！他会放出很多黑影攻击你，吸住黑影并向他发射，便会被黑影包住，现在可以开始捕捉。重复几次搞定。至此，PART 2业已完成。

Part 3

去到一楼最上方的花园走廊，搞定所有树上"噜卜噜卜"叫的鬼后拿钱。进入井口发现马里奥被关在画里。将井里的鬼摆平可得钥匙。注意花园里的茅房有TOAD。调查鸟屋会得到书信。另外请更换水属性武器，马上会用到。

走廊尽头的房间：一只锻炼身体的SPECIAL GHOST，用沙袋撞他三次，他会被击倒在地上，将之降伏。值得注意的是，他被撞后会疯狂地抡着王八拳来攻击，此时最好躲在沙袋后面，等他过来时将他打翻（别被弹回来的沙袋打中自己）。另外在跑步机上可得到开启走廊间隔的钥匙。

出了此房经由右边的楼梯上去二楼。浇灭门上的火，进入。将盘子以及小鬼收服，宝箱出现。房间右下角的圆盘可使你站上天花板，走至宝箱上方的圆盘降落至桌子上，开箱得到冰属性武器。至此，三种属性的武器已收齐。

跟着进入二楼左上方的房间，有人在洗澡！拉开浴帘……-%#￥%%··！……是头像猪一样的女鬼！用冰武器射她，趁她冻僵之际收之。

得到一楼左边唯一一个新房间的钥匙。进入后会发现一个家伙正在打桌球。吸住被他打飞的球，崩之。连续三次后搞定。右方的房间里，开动投影仪后出现小鬼，靠地上的影子判断位置，搞定后会拿到马里奥的手套（？）。



回到二楼左上角第二个房间里，敲打马桶后有一只火属性的小鬼，用你的水浇熄！出来后进入对面的房间：慈祥的奶奶。弄翻装毛线球的筐子，用三个毛线球各攻击她一次。小心她会吐痰攻击你（……）--跟着她露出破绽，干掉！

开启新房间：双胞胎兄弟。转动天花板上的飞机玩具，几次后哥俩出现。然后他们提出和你玩捉迷藏。出房间后



他们会告诉你"藏好了"，进去后要拿点耐性出来，他们分别藏在五个箱子之内，要一次将他们全找出来。然后他们便会一个开飞机，一个开吉普车攻击（中东战争？）。这时先对付地上的家伙。吸掉吉普车，然后开始捕捉。摆平后吸掉天上那家伙的飞机，完成。

进入二楼没锁的房间，点燃蜡烛，出现很多的小鬼。杀杀杀杀杀。右侧的房间，站到望远镜前看星星，右面的墙消失了！吸住流星，射中远方的星球，出现光桥！拿到《马里奥》系列中最有用的道具——无敌金星！

还记得那占卜师吗？现在可以去找她了！不断地与她对话，最后终于可以照到她了！极弱，很快摆平。然后……得到三楼第一把钥匙！

拿冰属性武器，上三楼，开房间。吸墙上鹿头，鬼出现。其中一种要用冰武器攻击，而另一种则扔香蕉皮。搞定后得到通往大阳台的钥匙。

来到阳台，GAME BOY HORROR上的红灯闪个不停！十五只小鬼手拉着手转圈呢！先别走近它们，到两个雕像处补血，走到小鬼处，它们合成一只大鬼！BOSS！！这家伙会来压你，闪过后吸住尾巴，将它拖到雕像处，用雕像头上的犄角扎它分裂。从雕像处取得冰属性武器，对满天飞的小鬼发射。小鬼被冻住，然后便可吸进去！最后那只很不好抓，大伙不要烦。



第三关完成。回研究所。

Part 4

回到鬼屋，打开阳台左方的门。走至走廊尽头会听到电话声，进入右边房间。中间的电话是TOAD打来的，右方的电话是博士打来的，跟着抓住三只鬼，出门。



走在之前打穿的走廊里，那些已被消灭的鬼又出现了！别急，上二楼，进入中门。里面有无数只鬼，别理它们，快跑！（另外用手电照它们一下，它们便会消失，很有用的）再进门，往里走发现SPECIAL GHOST。背对它站在它面前，过一会他会张开双手想抓你，这时转身灭之。干掉后得到地下配电室的钥匙。进入后打开开关，一切都恢复正常！同时还得到新钥匙。

进入对面房间，桶里有鬼！另外架子上有超级大心！得新钥匙。上三楼。

进电话屋，干掉箱子里的骷髅。进上面的门。启动所有的钟，三位上弦的将军开始攻击。吸掉他们的发条，然后开始捕捉！

玩具房中间的门打开！进入后可通到屋顶。干掉六只面具鬼，用从火堆上取得的火属性武器干掉冰属性的家伙。钥匙出现在左边的烟筒上！再到右边的烟筒上，掉下去了！这间房是那个用木条封住的金库！在爽之前请先调查大宝箱，干掉N多只鬼。取得钥匙！

到二楼的新房间！点燃蜡烛，五只小鬼出现。到房间左下角取得水属性武器，干掉火属性小鬼。进入右边的门，东西是倒过来的！用水浇床上女鬼，三次后开始捕捉。留神飞来飞去的玩具。出去后再进来，屋里恢复正常，开箱取钱。

上三楼，进入新房间，全是盔甲。干掉箱子里的小鬼，敲击举着流星锤的盔甲，要从侧面或后面敲，否则会伤到自己，更多的小鬼出现。搞定后可进入上面的房间。

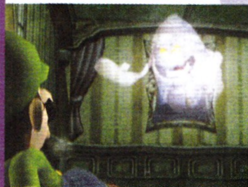


搜刮一阵（记得拿冰属性武器），SPECIAL GHOST出现在一个瓶子里。对话后选第一个选项，然后它便躲进瓶子中，再从不同的瓶子冒出来,用冰封住它。（打地鼠？）往返几次，中途不能有一次失败,之后吸它（小心天上的瓶子！）。

来到地下进新房间。用冰把小河冻住。开动左上角的阀门，瀑布停下。取得钥匙！

下面的房间全都结冰，上方还有冰柱掉下砸你。左上角有一个冻在冰里的爱斯基摩打扮的人，烤他。于是他便开始发动冰柱攻击，躲开的同时再用火烤,之后开始捕捉。反复后搞定。

终于来到最后一个房间！一位画家正在作画。他会调动画上的鬼来攻击你，小心。有一点很爽，那就是他们通常都一起出现，这样可以同时抓一群。喽罗们摆平后终于可以抓画家，很简单。然后得到通往最终BOSS的房间！南无阿弥陀佛……





地下室尽头的房间，最终BOSS的所在地！这家伙竟会乘上库巴模样的机械人来攻击你！它的攻击方式分别为喷火，吹风，这两种都可轻易闪过,如果你离它远的话。跟着它会放出超级大刺球,都是定时炸弹。走过去吸住其中一个，然后站在场地旁边，等大家伙冲过来低头喷火的一刹那向它射击,要快！，这样可崩掉它的脑袋，小鬼王也就出来了。像打普通小鬼似的捕捉它，不过它有500格血,同时还要躲避机器人的冰块。耐心些，反复多次,终于，库巴的脑袋便砰然落地，掀起一阵烟尘……



携着马里奥的照片，LUIGI回到了研究所。原来博士的机器还可将照片中的人复原！看着被镜框套住脖子的马里奥，LUIGI笑出了眼泪。

-THE END-



全十一话·一期完·最速爆机攻略



乔乔奇妙冒险·黄金旋风

以后代延续式的壮大剧情而经久不衰的著名漫画作品《JOJO奇妙冒险》的第五部终于被CAPCOM搬上了TG的舞台。从发表之初至今已经历时1年半之多，制作人使用流行的CS描影技术使原作精华进一步提升，近似于一部动画，完全将漫画中的故事栩栩如生的展现在电视屏幕上。本次攻略就将对游戏中全部11话的替身战士进行解析。

乔乔奇妙冒险·黄金旋风

■机种：PS2　■类型：漫画+ACT
■厂商：CAPCOM　■原画：荒木飞吕彦
■媒体：DVD-ROM　■发售日：2002.7.25
■其他：1人玩、记忆42KB最低、DS2手柄必须

游戏的进行

本作完全是按照漫画故事的顺序进行的，即“剧情→对手→剧情……”这样发展下去。



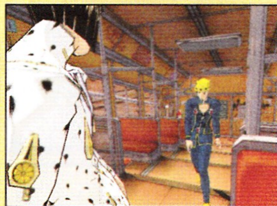
→近似漫画的形式来交代游戏的情节发展。令人怀念原作……

PTS值的作用

在SUPERSTORY模式游戏结束后会根据玩家的表现给予PTS值，每关的最高值为200点。在得到150点以上后即可启动ANOTHERSTORY模式中的相应关卡，在该模式中玩家可以随意在给出的四个人物选择来挑战对手。同时，PTS值与资料、画集的取得也有联系。因此，玩家在每关都争取最好成绩就成为了关键。



1-1 布查拉迪来了之①



本关替身——

祖罗·祖班达（黄金体验，特点是可以随意对物体赐予生命，例如攻击某物体可以使其变化为动、植物）



本关相当于练习，游戏中布查拉迪会向祖罗传授游戏的基本功，布查拉迪也不会对玩家展开攻击。本关非常轻松，玩家只需要尽量去熟悉各种招数的使用以及布查拉迪在被攻击后起身的方式与移动即可。为下一关做好准备。

1-2布查拉迪来了之②

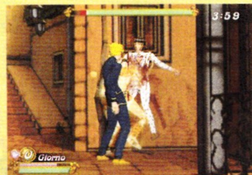


本关替身——

布鲁诺·布查拉迪（弯曲手指，特点是可以在任何物体上打开拉链，并进入次元空间，任何地方都可以随意进出，也可以用拉链将物体分割）

进入黑帮的前奏

在街道上展开死斗。其实本关的场地并不是很大，布查拉迪会使用替身来进行转移，祖罗须迅速判断出大概位置才能将其捕获再展开攻击。在失去1/3体力后，布查拉迪会进入行人的身体中，只要攻击带帽子的吸毒者就可以找到。可以一直使用替身攻击（R1），只要布查拉迪一起身就施展攻击即可轻松获胜。



→用必杀将其逼死是最简单的方法。



向头戴帽子的人发动攻击吧

2-1 黑帮入门



本关替身——

波尔波（黑色安息，特点是可以在阴影中任意移动，但却无法面对阳光的照射。）

由于对手只能在阴影中移动，所以祖罗应该先保持距离。如果一旦被对手抓住的话，其会使用审判之箭刺入替身头部，迅速减少祖罗体力。在其从地下钻出的刹那，使用替身攻击（L1引发替身，用X键进行地面藤蔓攻击）使其暂时固定，随后迅速上前使用强力打击（R1）。在被击中两次后，其会进入乌鸦的影子中进行移动，只要在影子接近的瞬间滚动（○）即

可躲过打击，随后迅速引发替身使用强力打击。注意，在太阳下被击中后，对手会被阳光照射而减少体力并暂时移动不能，玩家抓住时机可以再次进攻。只要一直跟在其身边，当其从影子一现身就展开攻击即可稳获胜利。



3-1 布查拉迪干部：老板下达的第一指令



本关替身——
赫尔玛尼奥（LITTLE FEET，被击中会使人变小）

非常简单，只要玩家发动替身使用R1就可以轻松将对手消灭。击倒后循环使用即可。

4-1 老板的第二道命令 夺取钥匙之①





本关替身——
伊罗索（镜中人，可以通过镜子将目标拖入镜中的世界并展开攻击）

由于在镜中时方向键左右是完全相反的，所以要坚持两分钟也不是一件容易的事。不要与对手近身纠缠，尽量多用滚动来拉开距离，拖延时间。

4-2 老板的第二道命令 夺取钥匙之②

只要将伊罗索的体力减到一半就可以过关，需要注意的是左右的相反与世界的切换。玩家的替身只能在镜外世界使用，所以替身的发挥也只能等到伊罗索移动到镜外世界后再发动攻击。





4-3 镜中人与紫色浓雾



本关难度非常高。在镜中时方向键左右是完全相反的，所以在操作上造成很大麻烦。伊罗索会通过镜子时隐时现并飞镖攻击，玩家一定要迅速躲避。在镜中世界，玩家应该以躲避为主，因为方向问题，一旦被击中就会非常被动，只有等伊罗索从镜子中出现的时候立刻上前攻击。弗高的肉身攻击只有三段，在击中后可以立刻再上前补进，循环即可。在经受多次打击后，伊罗索会逃开钻入镜外世界，此时立刻发动替身攻击，使用□、□、R1的三段打击可以给对手造成非常大的伤害，只要一直紧逼就有胜算。



5-1 伟大之死



本关替身——

普罗修特大哥（伟大之死，特点是使任何生物的生命加速老化，并根据体温的差异来判断男女）

加速老化的致死攻击



布查拉迪出马。其实如果只考虑过关的话，不使用替身是最保险的。只要近身连续使用□键的三段攻击就可以轻松将对手消灭，至于其替身的衰老能力，只要一直攻击即使受到老化影响也不要紧。

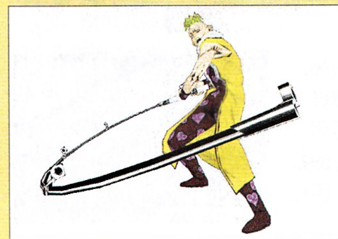


←取到冰块就可以减缓老化速度，这很关键。



→被替身抓住体力就会加速下降。

5-2 弗罗伦斯的特快列车



本关替身——

比斯（沙滩男孩，使用渔竿钩住人的身体减少体力）

果然是兄弟俩，玩家只要按照上一关的方法打就可以轻松通过，需要注意的是比斯的渔竿范围很广，利用滚动近身后连续攻击就是了。



6-1 在威尼斯·桑塔·鲁崎亚车站得到“OA-DISC”



本关替身——

比亚乔（White Album，可以将衣服降温作为外部保护，在道路上可以好似滑冰来移动）





一发命中

时限2分钟。本关将施展米斯达老练的枪法才能顺利过关，而失败的条件就是承载祖罗他们的汽车被击坏。难度较高，最好一发命中，使用X键攻击倒后，对手会拉开一段距离，来拖延时间。本关没必胜的打法，全看操作者对位置与目标方向的把握。

6-2 WHITE ALBUM

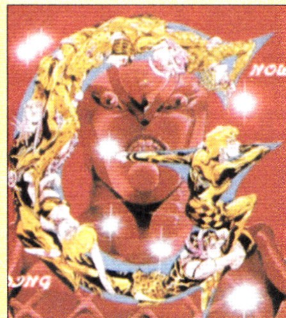
在街道上的死斗。需要注意的是，米斯达的子弹在正面是无效的，只有移动到对手背面攻击才可以。比亚乔起初的攻击是冲向米斯达，只要多利用滚动就可以轻易化解，击中比亚乔后可以在他跪倒在地的时候再攻击，以造成更大的创伤。当比亚乔身体上结出白色雾气的时候应该停止进攻，此时子弹会造成反弹伤害自己。而比亚乔的最终攻击手段则是在地面上结冰使对手无法行动，这个需要特别小心，多利用滚动来躲避才可。





冰上战

7-1 老板的最终命令

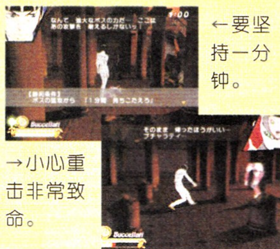


本关替身——

老板（King·crimson，可以飞越时间，删除十几秒时间，在这段被删除的时间里只有自己可以移动，而且预先知道对手的行动）



与老板的第一次交手，难度不高，只要在1分钟内躲过致命的攻击即可。本关场地不大，但老板的攻击并不难躲，在其攻击前先行滚动即可。若其抽取时间，只要距离得到，或者在滚动状态中也不会构成威胁。



←要坚持一分钟。

→小心重击非常致命。

7-2 King · crimson之谜

与上关相同的场地与对手，老板终于使用了抽取时间的招数，不过本关的过关条件并不难达成，只要老板被攻击3、4次即可。因此，在躲闪攻击的同时应该利用时间差迅速击中老板的本体。







最高潮迭入→

8-1 强行起飞 向撒丁岛前进！



本关替身——

卡鲁埃（Notorious · B · I · G，根据本体死亡时产生的怨恨的能量而产生的替身，可以吸取对手的肉体或替身的能量来成长）

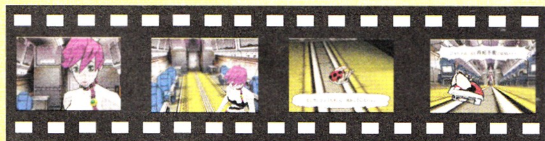
本关多莉斯也可以取得替身了。首先应该躲过敌人瞬间的攻击，向飞机尾部地面上的胸针奔去。取得后即可利用替身对敌人展开打击。由于敌人速度快体积小，所以应该先躲过攻击后在近距离攻击，难度不高。



←多莉斯唯一可以使用的一话。



→使用翻滚来接近仓尾的胸针。



8-2 Notorious · B · I · G

本关时限2分钟，不能让敌人接近驾驶室。只要保持定量的攻击就可以。需要注意的是敌人的两条触手，可以自由伸长。推荐的攻击方法是近身战，不需要使用替身，用普通连击

即可（□、□、X），目的是阻止对手前进。只要掌握了对手的攻击方式与时间就可以坚持下来。



←近身战要掌握节奏，熟悉它的规律即可轻松面对。



9-1 撒丁岛 老板的真面目



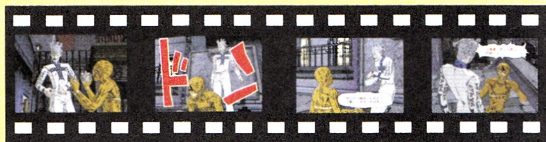
10-1 Green・D与Oasis之①



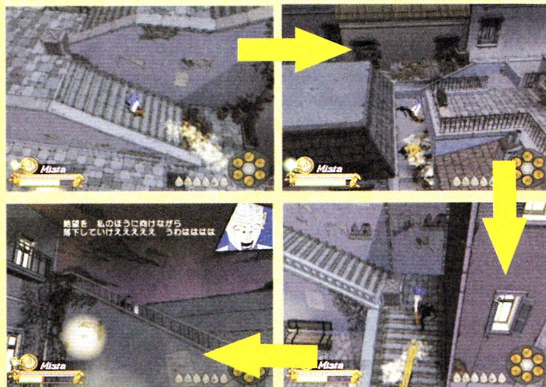
本关替身——

塞科（Oasis，特点是可以使岩石泥浆化，在地面像游泳一样进攻敌人）

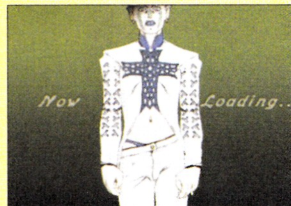
虽然任务简单，但难度很高的一关，目的是登上最高处。由于对手一直潜伏在地下，所以非常被动，容易被攻击。而若在楼梯上一旦被击中的话，很有可能会落到最低层而前功尽



弃，需要从头再来。因此，本关的挑战一定要有耐心才可。善用滚动来避开攻击，而且若在原地不动还会产生下沉，降低移动速度，可谓困难重重。

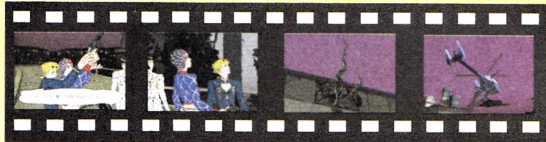


10-2 Green・D与Oasis之②



本关替身——

肖拉（Green・D，特点是从高处下到低处的生物会受到霉菌的攻击，肉体因腐烂而死）



注意敌人的替身，会在地面留下霉物，尽量不要接触。利用祖罗的替身强力攻击，一直贴身紧逼，满体力战胜并不难。



10—3 Green·D与Oasis之③

与塞科的最终战。最简单的方法是不使用布查拉迪的替身能力，贴近对方直接用三段攻击即可。需要小心的是塞科的跳跃攻击非常厉害，反应要迅速。



11—1 他的名字叫狄阿波罗

波尔那耶夫与狄阿波罗的实力悬殊战。虽然波尔那耶夫坐在轮椅上，但攻击范围较长，在战斗中仍有优势。需要注意狄阿波罗的快速替身打击，用滚动来躲避吧！只要打消对手1/3的体力即可过关。





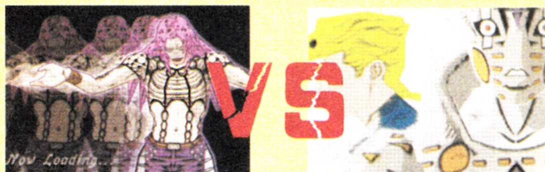
11—2 静静奏响的镇魂歌

战车镇魂歌对狄阿波罗。在镇魂歌走到终点前将其击倒，时间非常紧迫。而在银色战车体内还有布查拉迪的替身能力，困难重重。比较轻松的方法是，引诱替身远离本体，迅速对本体展开强力打击，打倒后在本体未起身前再使用强力打击，如此循环即可使战车镇魂歌毫无还手之力。





11—3 王中之王

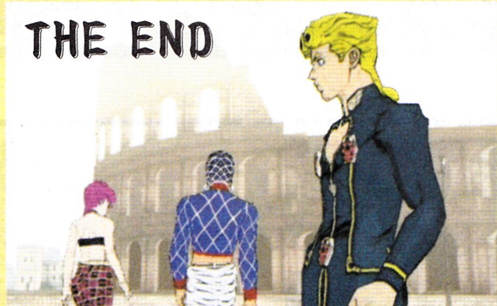






最终之战，祖罗对狄阿波罗。只要使用祖罗替身的强力攻击，就可以轻易取胜。被击倒后，狄阿波罗会逆时针滚动，只要掌握了他的移动方向就可以捕捉到。顺利的话，狄阿波罗甚至无法做出攻击动作。当其体力为0后，狄阿波罗会恢复1/5的体力，只要再次将其打倒，即可迎接大结局的到来了。





文字/承太郎

Nintendo



NINTENDO GAMECUBE

スーパーマリオサンシャイン

SUPER MARIO SUNSHINE™

超级阳光马里奥

SUPER MARIO SUNSHINE

[前言]

大家好！

本期将一期登完GC阳光玛莉的攻略。只是初级爆机，不含隐藏SUNSHINE，请大家注意。

"阳光"这款游戏有一些特点，首先它有一定的AVG要素，其次游戏重视收集的乐趣。因此，急功近利地快速攻关并不是玩透这游戏的办法。还有，游戏的画面非常出色，大家可以多注意观察一下GC对整个冒险世界的营造特别是水的刻画。另外值得一提的，是这游戏对角色动作的捕捉，实在是非常精准，配合今回玛莉的剧情，许多地方保管让你笑破肚皮。

之前还有一种讨论，是关于此游戏的流畅度也就是帧数的。通过天语的观察，玩阳光玛莉这款大场景游戏时是完全不会有"头晕"、"恶心"等情况出现，这一方面是游戏的帧数较高，还与镜头运用有关。但是后来经过专业软件测试，这游戏并未达到60帧，天语个人感觉也是如此——不过无论如何，此作绝无拖慢情况出现，流畅度很高。







剧情

万年不变的救公主。但是本作的特色是巨搞笑，老库帕之子小库帕出现，父子皆极可爱，二人用计掳走了碧琪，老子竟还告诉小子"公主是你的妈妈"，因此小库帕还真的按父亲的意思去绑架碧琪了。

本作的故事发生在海豚岛上，岛上有两种族人（"摩迪"和"玛鲁"），也是爆搞笑的料儿。大家一定要多留心观察，特别是BOSS战时，总有趣事发生，BOSS们的动作非常的棒。再就是整个游戏是为海豚岛"做卫生"，提倡的是"去除污染，节约用水"的主题。



玛莉的动作

Ⓐ 跳/游泳/水下上浮/水平铁网翻门的上下。

Ⓑ 对话/狗爬/水中下潜/持放物体/垂直铁网翻门。

Ⓧ 武器切换(水枪/水泵。枪则朝前喷水，泵则向下助推)。



Ⓨ 主视点切换。

Ⓩ 地图。

Ⓛ 视点转正。

Ⓡ 喷水。R键是最常用到的键。可点按以向前射击，亦可按住以向下喷水滞空。

通过摇杆和按键的组合，玛莉可以做出非常惊人的动作，实现超级移动。下面再举几个例子。不过再多的动作，常用的也就那么几种，因此，大家一定要熟记并争取实现“下意识操作”，这在ACT游戏中非常重要。

1 地面快速直线移动

连点按B键，玛莉会在地上滑行，靠的是他那大肚皮。一蹦一窜地，就像一只小狗儿在猛跑。注意如果想抓紧时间的话(比如要去吃镜像蓝币时)，不妨多利用。若是往前方地面喷水或是在水面上，移动速度会更快。

2 旋转跳

摇杆一圈+A。这时跳得很高，如果在空中喷水的话可实现360度洒水，清理较大面积污渍。



3 跟头跳

后前+A。因为是空间游戏，摇杆任何方向+此方向的反方向+跳，都能实现指定方位的跟头跳。特点是跳跃高度增加，跳到最高点时启动助推的话，可以实现较远的飞行(注：玛莉的飞行有时比你想象的要远、要高，持续时间也较长。因此，玩家要大胆的运用各种跳跃技巧，实现空中飞行，找到活路)。

4 壁际反弹跳

这是一种重要技巧。凡是一左一右的物体，无论柱面



还是平面，皆可先跳向一边，然后跟着节奏连点A键，即可实现一左一右的反弹跳跃，来到高点。

5 空中俯冲

在空中按B可实现快速落地，若落地后点B键狗爬更可快速前进。A>B>A>B是一种常用的运动手段。

6 三级跳

摇杆推住，玛莉小跑后有节奏的点A键，着地时按第二下，则可实现最高三级的跳跃。

7 跳坐

任何种类的跳跃，玛莉在空中按L键，即可以“大坐”形式落下。





游戏的玩法

Check! 1 海豚岛共七个世界，连爆机前的库帕版面共计八大关。其中前七关各含八个不同任务，每个任务完成后可得一枚SUNSHINE。

Check! 2 在这七个世界里，还隐藏着不少小山洞，进入后是“积木”版面，考查玩家的跳跃能力，玛莉的武器会被取消。达到路线终点会有SUNSHINE。当游戏整个通关后，重新打时再来到这种地方，则玛莉会恢复武器，轻松挑战二轮——在跳跃的同时收集八颗红币(有时限)，则仍然可再度取得一枚SUNSHINE。

Check! 3 游戏共120颗SUNSHINE。上面提到的都是明物，还有一些隐藏在特定的地方，需要特殊手段才能获取。再有，当你收集各小关画面中的蓝币后，每集齐十颗便可到游戏的第二世界“里克港”的入口小屋去换一颗SUNSHINE。蓝币在海豚岛上也有不少。



Check! 4 七个世界各可取得多枚金币。虽然其数目并不等，但如果某个世界你取到第100颗金币时，便会赏一颗SUNSHINE。搜集金币时你会觉得很痛苦(有些是在地下管道中，有的不知隐藏在什么地方)。

Check! 5 游戏的进度是按不同的世界进行，每个世界有八个故事即八小关(Story1~Story8)。海豚岛上有这七个世界的入口。当SUNSHINE增多后，自然会出现新的世界入口。





Check! 6 每一小关，一上来都会有画面提示，这样就可以大概估计出要到哪里去干什么，攻打此关目的是什么。

Check! 7 玛莉的血可靠吃金、红、蓝币来补充。在水下时要注意氧气消耗。多杀敌人或冲洗污迹或许有金币吃。

Check! 8 玛莉的武器是水。水的补给有多种途径，除去通常的河流、喷泉等，甚至包括拾水瓶。

Check! 9 除了水泵枪这种主武器，玛莉在特定情况下也要用到选装武器。在版面中有时会出现一些红箱和灰箱，里面装的是火箭弹射装置(装备后按R键蓄力然后A键高跳)和螺旋浆高速推进装置(R键)。水泵枪则在蓝色箱中。

Check! 10 耀奇。在游戏中耀奇总是从蛋中孵出，但是想骑耀奇必须将恐龙蛋前所显示的水果找到，然后再拿到蛋前。水果种类很多，但会散布在版面各个地方，需要去找。在水果中，有些可以手持，有些则必须踢到蛋前。





攻略开始

序章(AIRPORT)——伪非玛莉登场

看到地面油污后往里走>拿到武器(PUMP)>画面告诉你如何用>清除污渍>食人花出现，朝其口内喷水>喷水三次后敌倒>取得SUNSHINE。



然后玛莉发现真正制造污染的是一个“伪非版”的自己——这其实是小库帕变的。



第一世界——边克山的村庄

此大关的入口恰在海豚岛广场前塑像的下面。先朝彩虹状的大M字样喷水令其现形，然后玛莉跳入即可。

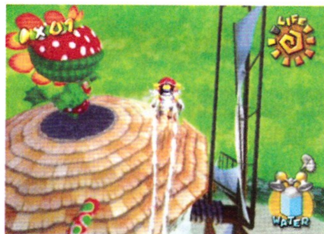
STORY1：开启通往风车之路



沿大路往里，顺河边走会找到一个木质水车，跳到转动的齿轮上，可来到村庄的另一边。前行看到油污后，强行突破，来到大面积污渍处，冲洗之后会有食人花出现，其张嘴后向里喷水，消灭它之后取得SUNSHINE。

STORY2：搞笑的BOSS食人花

沿着刚才的路往里走，从桥上的绳索通过，来到大风



车处，设法上到风车塔顶，与食人花BOSS战斗。朝它口内喷水，其倒地后玛莉跳到它肚子上坐压肚脐即可，三次过关。

STORY3：积木关

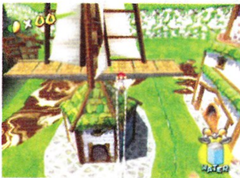
在村庄中的湖附近，通过平台上的绳索，玛莉可来到对面山上的一个山洞里。然后只管通过积木跳跃到终点处即得一徽章。

STORY4：取得八个红币

村子里有八个红币，全拿到即有SUNSHINE。取币的时候可按Y键以小摇杆进行主视点搜索。通过房屋向上走时，可多用旋转跳、跟头跳、反弹跳等技巧。个别的红币藏在分隔村庄的白色围墙上。

STORY5：BOSS食人花的逆袭！

按版头提示画面，想方设法来到指定地点。途中有巧克力油污则可酌情洗洗。来到山顶后，会看到此BOSS正在睡大觉。这时附近会有很多水泡飘在空中，将玛莉切换到水枪态，则水泡会自动吸在枪上。在此处围栏缺口





附近Y键瞄准，然后发射水泡。唤醒这巨爆笑的BOSS后，玛莉飞到山下村庄，BOSS则在空中以超绝的动作飞行着(注意观察其小翅膀)，玛莉应找点站位，将其用水枪击落。落在地上的BOSS会散污攻击玛莉，这时请立定并换Y键持续向其口内喷水，然后踩肚脐。三次后BOSS死。若不慎BOSS二度飞天，还得把它打下来才行。村庄有河取水。

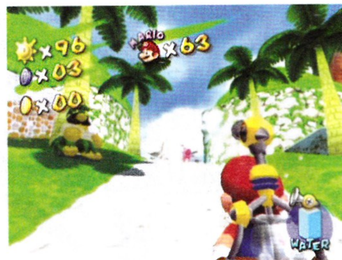
STORY6：积木关



版头画面提示，风车对面的山洞是目的地。来到风车处的盘山路，遥望湖对岸，然后水泵直奔山洞飞行而去。好在湖中有四根圆木，通过它们跳喷进入。注意观察积木特征即可。

STORY7：射杀伪非玛莉(小库帕)

注意，每一个世界的第七小关，通常都是这种形式。



跟踪它，然后远距离下按Y键换主视点喷水。然后再跟踪再喷水。若干次后敌死。注意敌运动轨迹是固定的，陪它兜几个圈子即OK。

STORY8：收集八个红币

这回的难度变大了，红币全在湖面上的高空中。无法详细指出取得方案。但玩家可利用火箭弹射器等。也可用水泵巧妙来到高处。总之，要展开想象力来往高处走。再有，走绳索时注意高空中的风爷，风爷速度快，听响儿后要及时跳跃避开，否则玛莉会从高空被风爷推下。重新上可就麻烦了。



第二世界：里克港

在第一世界取得两枚SUNSHINE后，即可回海豚岛去打一个正在污染环境的食人花，打败它会出现里克港的入口。

STORY1：大章鱼

根据版头提示画面，按路标前进，通过种种手段来到章鱼藏身的集装箱处。这时，走到其触手前，静止态按住B键，然后摇杆向后拉，扯断其触手则BOSS出现。比较好的攻击方案是，朝章鱼喷水，待其若干触手一齐攻击玛莉时，跳起踩之，并趁机B键拉断。然后，是章鱼的





鼻子，直接拉断即可。不过必须在二回目的战斗获胜后才可取得SUNSHINE。

STORY2：冲浪

在小码头处选择一种颜色的章鱼前进(注意左边的最慢，右边的最快)。然后争取在45秒内抵达终点即算胜利。注意：GC运算能力强，冲浪速度特别高，而B键是点刹甩尾用的，路线某些地方可以取巧走近路（即从岸上转弯通过），请注意。

STORY3：黄色大铁笼

最好从轮船的烟筒上一个跟头跳+助推来金属网第一层(若用火箭弹射器则相对简单些)。注意高处的风爷。玩家只要想办法来到金属网的最上层，就能够过关。



STORY4：积木关

入口在一处高塔顶。从铁网一层飞到塔际铁板即可。

STORY5：章鱼第二回战

玩家通过此关的圆形水果仓库，可见到BOSS在一圆盘处等待。使用两次拉鼻子战术，可做掉它。

STORY6：收集海上的八个红币

在小码头处坐压红色按钮开关，然后乘章鱼出海。最后一枚币在空中，须跳跃取得。

STORY7：杀伪非玛莉

唯一需要注意的是，此处是在高空，不要失足，以免

跟踪狙击失败。

STORY8：耀奇水果大作战

按版头提示画面，来到这一版的水果仓库附近，看到蛋，此处一定要拿榴莲来孵耀奇。这时想办法跳到水果仓库顶上，跳坐，即有水果落下，注意要在两个水果仓库间来回跳坐，直到榴莲出现为止，并把榴莲踢到蛋



前。然后骑着耀奇按照路标前进，总是要旋转大跳并按住A键，这样耀奇滞空时间更久，但是由于此处视点太恶，因此耀奇容易坠海而死。为了上到最高处的平台，所以沿途要向海边的鱼喷射果汁(R键)，鱼会变成紫色平台垫脚，如此前进则十分简单了。

第三世界：曼玛沙滩

当打死海豚岛上沙滩附近出现的油污食人花后，即有灯塔出现，此为第三世界入口。

STORY1：不思议的树苗与砂之城(积木关)



向沙滩上的树苗喷水，会出现一个沙之城，入城后水泵消失，终点处有SUNSHINE。若未能快速进入沙城，则城堡会消失，这时重新喷水即可。

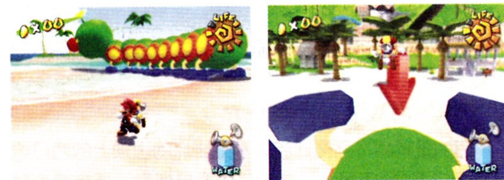
STORY2：太阳能镜面上的舞蹈

高塔附近有三块太阳镜，将各镜上的敌人全部消灭即可在之前的沙城处取得SUNSHINE。打法如下，分别跳到镜上，朝敌人喷水(Y键主视点连续射击)，当敌抬起一脚后，玛莉



到镜面的边缘跳坐，即可将敌人弹走。

STORY3：爆走的BOSS大毛虫



将毛虫杀灭的办法是，向途中的树苗喷水，冒出的沙滩金字塔能绊倒它，然后用跟头跳跳到毛虫肚子上，用跳坐压杀箭头所指的位置。三次后毛虫死。

STORY4：大砂鸟诞生！

设法来到在毛虫睡觉的塔顶，进入后发现玛莉来到一砂鸟身上。在此处收集到八个红币，即可得SUNSHINE。注意最后一个币藏在一个很高的塔上面。不妨令玛莉在砂鸟向左倾斜90度时，迅速到其两翼中间的凹处保持平



衡，然后砂鸟会带玛莉来到塔顶取得第八个红币。

STORY5：与摩迪族赛跑上山

与一紫色族人对话，然后开始赛跑。

玛莉可用A>B>A>B或A>B>B>B的方式前进，并利用跟头跳、壁际反弹等方式抄近路。

STORY6：海底珊瑚处的八个红币

其中个别红币会随波逐流，需要注意。

STORY7：伪非玛莉

用一切复合运动方式紧随其后，不得跟丢。边追逐边喷射亦可！

STORY8：西瓜节的西瓜比赛

目的是将刚才与魔迪族人赛跑终点的山顶上的西瓜给推到海之家2号店里。一共有三个西瓜要推，还有两个就在附近。

↓山顶上的这个西瓜最为难推。





↑注意在精细操作时一定要把视点调到自己感觉最舒适的角度。

第四世界：羽之公园

当玩家拿到10个SUNSHINE后，即可在海豚岛上找到一个炮台。跳到炮台里即可被送到这个公园世界。

STORY1：MEGA库帕登场

发生事件后，来到过山车上，用导弹(R键发射)命中MEGA库帕三次，即得SUNSHINE。中途敌方炮弹可用水



枪击落，当敌喷火时可要喷水降温防止受伤。胜利后再次发生事件，小库帕将碧琪当成了母亲而掳走了她。

STORY2：大炮中的秘密——积木关

到沙滩尽头找到炮台，与炮台保持一定距离然后向抛出的炸弹喷水，然后拾起炸弹(B键)并抛到炮台的老鼠，三次后进入积木关。观察积木运动



规律即可顺利抵达终点处。

STORY3：又是八个红币

红币主要在海盗船的上方和金属网的上方。玩家应利用多种技巧取到他们。如图所示，金属网上的放电敌人，我们可以在网的反面击落之。



STORY4：向日葵救助

在起点沙滩附近，有耀奇蛋状的乌龟，向其喷水唤醒之，当它跳起攻击玛莉落空后会肚皮向上，这时玛莉应



跳上去坐之。将此处所有乌龟杀灭即可救起大面积枯萎

的向日葵。

STORY5：停下！暴走观览车！！

想方设法地来到观览车所在的建筑物上——中途要用到多种动作，因为视点设计不当，因此大家一定要注意把握。爬铁网时建议杀死上面的敌人。之后会杀掉版头



提示画面的那个睡觉大龟。接下来，为了取得SUNSHINE，一定要再设法跳到观览车上的筐体上才行，这需要准确的起跳时机和勇气。跳上筐体后，再往SUNSHINE所在的平台上跳则一切OK。注意：观览车上的筐体在下落阶段会甩下玛莉，因此不得在上面久留。

STORY6：旋转木马上的秘密——积木关



在公园内的一处人面树木下会发现耀奇蛋。按要求取得相应水果，孵出耀奇一看，若不是橙色的则骑着耀奇跳入水中，回过头来再孵。骑着橙色耀奇来到旋转木马处，即自动进入积木关。

STORY7：伪非玛莉

跟踪、喷水。



STORY8：乘过山车射气球



这关的确相当无聊。首先来到过山车的入口与族人对话，然后乘车用拾到的导弹射小库帕头像形状的紫色气球。大家试试就知道了，虽然气球能够一击破三，但由于要在三圈内射掉20个，也绝非易事。

第五世界：赛丽娜沙滩



这个世界的入口在海豚岛广场的一处屋顶处，想进这个世界需要耀奇协助。当游戏发生了海豚岛上的玛莉和伪非玛莉争夺耀奇蛋的事件后，即可在市场找水

果孵出耀奇，然后利用耀奇来到屋顶，吃掉上面的大菠萝即能进入。

STORY1：不思议的生物袭来

此处，先与一族人老者对话，然后出现BOSS电鱼。玛莉用水枪射击它，它会分裂成不断制造污染的小鱼。这片区域有大量污渍，且带有电流，可酌情清洗掉一部分，以利和电鱼开战（其实站在黄币小屋下面战斗，电鱼不会过来入侵，玛莉根本不会掉血）。射击时以Y键主视点进行为佳。全灭后有一DOLFINO海豚赌场出现。

STORY2：赌场大堂的秘密(积木关)

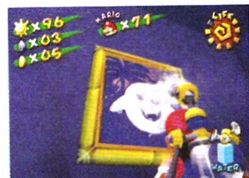




进入赌场，向中央的红色小鬼儿(著名的“泰莱萨”)喷水令其变为垫脚石来到二楼。同样方法来到三楼，并从金鬼嘴中进入积木关。

STORY3：迷宫赌场DOLFINO

从男厕所的最里面渗水处跳到二楼> 朝墙上的画儿喷







水，泰莱萨出现，令玛莉跳入画中，来到邻间>朝屋内木板喷水现出泰莱萨>朝红色泰莱萨喷水，来到三层>在此房间内完全喷水>从颜色与众不同的地板跳坐到二层>坐压房中的木箱得菠萝>持菠萝开门（如图），回到大堂孵耀奇>来到三层开着门的房间内，通过床跳到4层>用耀奇吸走沿途大量熟睡的巨形泰莱萨>从此处地板有裂的地方坐压回三层>SUNSHINE取得。

STORY4：赌场的秘密——积木关

与大堂里的人对话后进入赌场内部。先把老虎机转成“777”，然后再喷问号翻板，令其变成太阳徽章状，即可进入水管。此关积木难度最低。



STORY5：地下赌场的BOSS泰莱萨！

仍然进入赌场，会在轮盘赌具上发现一紫色格子，玛莉坐压之，然后BOSS出现，喷其舌头则BOSS会转老虎机。打它时要注意，当泰莱萨转出水果时，从中找出辣椒并拾起掷它，则它会被辣着，这时再拾任意一种水果掷它即可。命中三次后得SUNSHINE。



STORY6：赛丽娜岛大扫除

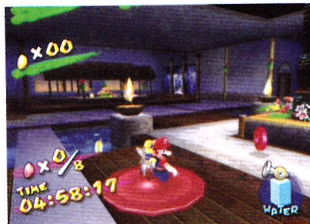
摩迪族老者让玛莉在3分钟之内将沙滩上的污迹的99%都洗净，其中包括被弄脏的族人。完成后再找老者即可得SUNSHINE。

STORY7：伪非玛莉，哪里跑！

注意在追踪途中会有伪非·伪非玛莉出现。不过不要急，最终你会胜利。

STORY8：8个红币

在5分钟内找到全部8个红币。因为经过前面七关的探索，DOPHINO内部基本被翻遍了。8个币分别在1、2、3各层的中央、池内、女厕所、泰莱萨部屋、菠萝部屋、海报部屋。



第六世界：玛鲁之江



集齐20个SUNSHINE后，在海豚岛的海豚雕像前会有一道光柱，玛莉踏入光柱并按Y键以主视点观看天空中的

太阳，即会进入这个世界。

STORY1：堵住瀑布的塞子

一路向上而去，中途会有污染。当来到一个像石枰一样的装置前，跳到一边向另一面的缸里喷水，则会有通路出现。再有，玩家在路上会看到山壁上有特殊符号的



污渍，如果冲净它们会有垫脚石出现。注意：在向上跳跃时还要特别注意应用“壁际反弹”跳跃+水泵飞行。来到山顶炮台后，拾炸弹攻击炮台，即可令瀑布恢复正常，取得SUNSHINE。

STORY2：遗迹中的BOSS

来到版头画面提示的老者处询问，之后即从他身后找到通路——朝山壁上的机关喷水后，即可一路向上爬——要想方设法地利用壁反弹跳跃往上走，时刻注意





调整视点范围，不要误操作。最后会来到章鱼BOSS处，灭之得SUNSHINE。

STORY3：瓶中的红币

在瓶中的玛莉不是潜泳，而是自然下降，并利用水泵(R键)来上浮，靠吃瓶内金币来获得氧气。浮在瓶子上方的红币的位置不太好掌握，有点问题。

STORY4：给大鱼刷牙



先从玛鲁族老者处得到潜水服，之后沿绳索往瀑布顶上走。再与人对话，飞身跃下瀑布来到水底遗迹。潜到最深处会看到一巨形鱼，接近后它一张嘴玛莉即进入。然后Y键以主视点对准其牙齿喷水，即替大鱼洗去污染。从鱼口中出来后，加金币补血再进入，直到把五颗牙全洗得美丽了，即出SUNSHINE。

STORY5：赛跑

因为玛莉水泵在手，因此不用像对手那样游，多用飞

行等复合运动即可取巧获胜。

STORY6：海螺里的秘密？(积木关)

通过绳索来到最高处的海螺，进入版面后想方设法地以各种动作来前进。没有其他办法。大家多试几次吧。

STORY7：伪非玛莉

STORY8：COIN鱼与红COIN

从瀑布跳下，来到水底遗迹，以集得8个红币。由于8个红币与大量金币组成的鱼会突然解体，潜水时一定要注意金币数量，以补充氧气，并再次等待鱼的出现。

第七世界：摩迪之村



此大关入口恰在海豚岛的巨型太阳塔上。因此想要进入此关，非得是利用火箭弹射器不可。先在广场雕像处换过武器，即可利用蓄力大跳来到此世界。

STORY1：三只火热大铁狗



此关很简单，先观察地形，找准水池的位置，再把版面内三只乱喷火的红色铁狗抛至水池内即得SUNSHINE。方法：朝铁狗喷水，待其变黑后迅速到其尾部按住B键，再将其拖到朝向水池之处，松B键即可将狗弹入池中。

STORY2：赛跑

连打B键以狗爬高速抵达。

STORY3：火炎中的村长

玛莉先从起点来到河里。如图，上岸后竟发现身上的





水能把熔岩给去除掉！如此便可借机清出一片空地，更可借机跳到旁边的建筑物处(A+B)，就这样在未被岩浆覆盖的地方小心移动并拿回水泵，即可抵达黄色蘑菇救下村长(若从村子底下走桥，则慢)，喷水后取得SUNSHINE。

STORY4：带火热大铁狗去降温！

找到红色铁狗后，直接按B键为其解锁。为将铁狗拖





进水池，先将其引入水池附近，办法之一是用木桶堵路，从而引导它向水池靠拢，或者直接站位狙击之。最后向铁狗喷水，然后迅速按B键拖其尾部将之拉入水池。

STORY5：村里的秘密（积木关）

先在村子中部的圆形小树下找到水果令耀奇孵出，即可乘之来到蘑菇地（在起点左下），跳跃前进到黄色液体前，即喷射耀奇胃中的果汁见到通路。此版要靠摩迪族人将玛莉抛出去前进，一定要在与其对话前摆好身位，对正方向，并在被抛出后微妙调整前进方向。



STORY6：救出10个摩迪人

在3分钟时限内用水将版面中10位被弄污身体的摩迪族人洗净，再与起点处的人对话即可取得SUNSHINE。

STORY7：伪非玛莉

STORY8：红币与蒲公英

8个红币藏在温泉中、果树下、与摩迪人赛跑终点的树下、过桥后右手树木的树叶上、村子西边的草丛里、村子东面的木箱中（坐压之）、村子中央的大树上，还有一个在村子的地底下。



第八世界：科罗拉山与库帕父子的大战

前七关大破后，海豚岛被淹，随伪非玛莉来到太阳塔后面的山洞中。

利用滞空飞行跳过若干喷火钉台>乘船来到熔岩岸上（注意不要让船体碰触任何障碍。小心地用水枪推进）>换装火箭弹射器向上方云层前进>与父子同浴的库帕老小相遇>利用火箭弹射器超级坐压浴缸外沿地面上的火球标记>在外沿地面碎裂掉落之前，令玛莉爬到浴缸边上>继续寻找其他的火球标记（沿浴缸跑圈儿时注意老KOOPA口吐烈火）……爆机画面。——排版 WXL





东游记

〈一〉

■东瀛游僧/芥末
■中华学生/林风

日本，对于中国游戏玩家来说是一个既感到遥远又感到熟悉的国度，这个栏目的诞生，就是要带领大家一起来熟悉那里的一切，不仅仅是游戏，这里的视野必将更加广阔。



五十音图

行＼段	あ段	い段	ら段	え段	お段
あ行	あア o	いイ i	らウ u	えエ e	おオ o
か行	かカ ka	きキ ki	くク ku	けケ ke	こコ ko
さ行	さサ sa	しシ shi	すス su	せセ se	そソ so
た行	たタ ta	ちチ chi	つツ tsu	てテ te	とト to
な行	なナ na	にニ ni	ぬヌ nu	ねネ ne	のノ no
は行	はハ ha	ひヒ hi	ふフ fu	へヘ he	ほホ ho
ま行	まマ ma	みミ mi	むム mu	めメ me	もモ mo
や行	やヤ ya	(いイ)i	ゆユ yu	(えエ)e	よヨ yo
ら行	らラ ra	りリ ri	るル ru	れレ re	ろロ ro
わ行	わワ wa	(いイ)i	(らウ)u	(えエ)e	をヲ o

■芥末:男,内蒙古呼和浩特人,现年20岁,高中毕业后出国,目前留学于日本。特别喜欢动画漫画和游戏还有电器类产品,接触的第一台游戏机是5岁的时候老妈托人给带的GB,白白胖胖的"半头砖"一直陪伴俺上完初中。平常没事的时候喜欢和朋友一起上网,联联CS;一个人的时候,就在家玩儿TVGAME。到日本之后,开始喜欢逛街,地点嘛,嘿嘿,自然是"秋叶原"之类的地方多一些……

■林风：我就不做自我介绍啦，总之希望大家能够在这个栏目里更多的了解日本，学到更多的日语知识。不知大家对这样的方式有什么想法，欢迎来信提出好的建议。



关键词
ビル

■芥末：ビル,外来语,就是英语里的"Bulid"。可以说是在日本大街上最常见的词语之一了,几乎所有的楼都以"XXビル"来命名,相当于中文的"XX大厦"。

■林风：原来如此，不过发现日本楼上的招牌不够显眼呢！是芥末老师成心不让我们看清吗？下次有机会去日本的话一定要好好留心一下了，再去任天堂总部看看。





关键词
有料驻车场

■芥末：有料驻车场=收费停车场。这里的"料"是单词"料金"的缩写。"料金"的中文意思就是"费用"。另外左下的小字也写着"ヤマトビル",表示这个停车场所在的建筑是"大和(ヤマト)大厦"。

■芥末:这个"麻雀"的意思,当然不是指鸟儿了........3缺1,明白了没??(^_^;)

■林风：明白，但我想吃麻雀怎么办?

关键词
麻雀





关键词
宅急便

■芥末：宅急便=特快专递 宅=送货上门 急=快速 便=邮寄物。日本的快递业相当的发达，几乎所有的商店都提供送货服务（当然不是自己送而是通过快递公司），上至商店买的冰箱彩电，下至超市买的蔬菜水果，都可以通过快递送到家。图为日本最大的快递公司"黑猫大和"的标志。

■芥末：カラオケ=卡啦OK~~~~ 没想到这个东东竟然是日本人发明的！！我还是到日本以后才知道的，以前一直以为是美国哪位寂寞少女没事儿琢磨出来的，怯~~~~~



关键词
カラオケ



关键词
宝くじ

■芥末：宝くじ=彩票。日本的博彩业其实是很发达的，虽然没有赌场，但是赌马、足彩等却是相当有"人气"的。其中"宝くじ"应该说是最"平民"化的一种了。"宝くじ"几乎是一年365天在发售的，每一年又分成好几"期"，平常一期的头奖金额在500万日元左右（大致相当于RMB30万），到了年终的时候，会有特别大奖，奖金额为3亿日元（RMB约2000万）。又因为它便宜（一张彩票200日元），所以不少人都期望着能靠它"发达"。

■林风：好多奖金啊，以后我就靠它了。说起来，在北京买体育彩票从来都是空手而归……

■芥末：定礎，日语的意思就是"基石"，也就相当于中国的"奠基"。不过他们的是露在外边，而咱们的是埋在地里。



关键词
定礎

关键词 大通り



■芥末：大通り=大街/大道。

■林风：日本的街道很干净啊，看上去心情就很舒畅。不错、不错。

关键词 カレー王様



■芥末：カレ-=咖哩/王様=大王。咖哩饭虽说是印度发源,但是日本的咖哩却是欧洲人带到日本的,当然也就是英国人干的了。日本的咖哩和国内的相比,口味倒是相差不多,但是却要稠的多,而且论辣味儿的话,是远远比不上正宗的印度咖哩的。

睡神扫描

FOR ADULT ONLY

T2 ART WOR
PRESENTED BY
Tony



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球

这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

游戏术语入门讲座 No.1



有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受瞩目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

编译\Z·L·Z、PERFECT

基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在ROM中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件的程序和数据被载入RAM，经由CPU处理后，图形处理器和音源处理器分别再将CPU处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。



① ROM

载有基本指令和数据的装置，对于ROM既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西，当游戏机接通电源时，正是基于储存在ROM中的各种数据才令游戏机整体运作起来。

② 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的FC卡带（黄卡）和今天的土星、PS盘均属软件。以上两种都是ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

③ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的，指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果RAM空间够大的话，它就能处理够多的数据，反之也一样，因此这是相当重要的装置。

④ CPU

使用RAM中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

⑤ 图形处理器

把CPU计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使1秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

⑥ 音响处理器

把CPU的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

难点详解　ROM与RAM

ROM和RAM是什么的缩写呢？先说ROM，其来源是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM就是READ AND MEMORY！"这样的错误了！

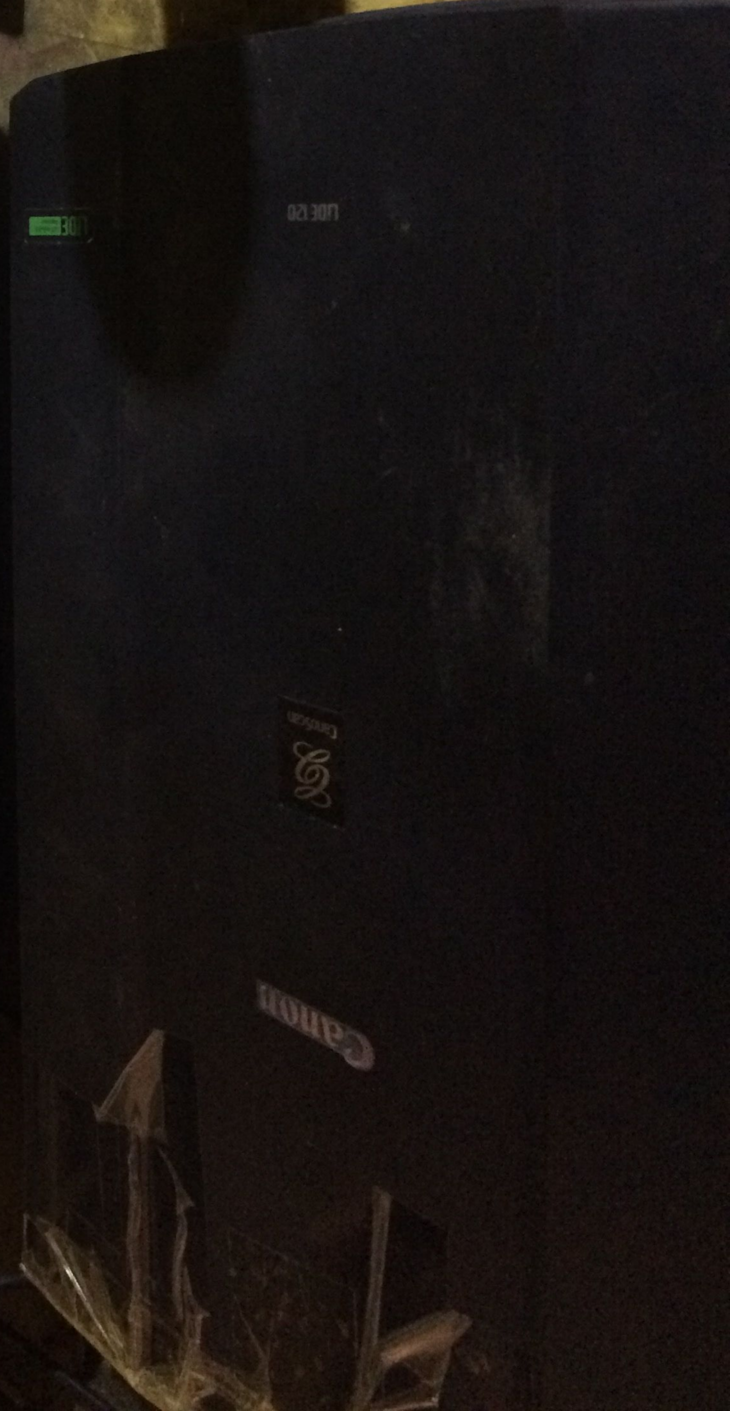
知识积累　何谓4兆扩张RAM卡

作为土星的硬件周边有一种被称为4兆扩张RAM的外设。这是对应SS的主RAM容量不足以应付游戏用的。加上4兆扩张RAM后，总RAM得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的SNK和CAPCOM的诸多格斗游戏。




新鲜每日


睡神
扫描


Canon
CanoScan


格斗天书
中国人事出版社


增刊
睡神
扫描


格斗天书3D
中国人事出版社


电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本

电子游戏软件配套光盘2002年第三期

次世代台风

全面来袭

不可抗拒

E3实况报道

E3动画大奖

体验次世代

次世代精品屋

次世代前沿特报

2000年美国E3展

电子游戏软件

赠品

福建电子音像出版社出版

ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中 待付款 (0) 待确认收货 (1) 成功完成 更多



《电子游戏软件》杂志创刊五… ¥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥220.00(含 快递¥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局 成功完成

顶部



电子游戏软件:95缩印合订本(货… ¥200.00 ×1









我的订单





电子游戏软件

搜索

交易中 | 待付款 (0) | 待确认收货 (1) | 成功完成 | 更多



电子游戏软件杂志创刊五周年… ¥700.00 ×1

共 1 件商品 合计: ¥700.00(含 快递 ¥0.00)

下单时间: 2016-03-02 19:52:56



漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20



【电软十年岁月电子版后日谈】

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人

捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。

删除订单 卖了换钱


妍妍的小天地 >

交易成功



绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

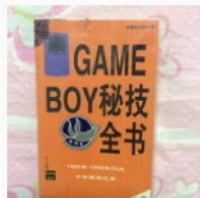
x1

共1件商品 合计:¥850.00(含运费¥20.00)

删除订单 卖了换钱


15998866yin >

交易成功



电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

共1件商品 合计:¥480.00(含运费¥0.00)



LEVEL UP
游戏城寨
2007
3周年纪念号
那些花儿
可以胡来
我为游戏狂
VIEWPOINTS
闲鱼@tb163049_0


电玩新势力
电新DVD
DVD
METAL GEAR SOLID
电新DVD 3
电新DVD 4
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98年上半年合订本



TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年下半年合订本



TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

99 年上半年合订本



FIGHTING LAND



TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

'96 典藏本

内蒙古人民出版社

电子游戏与电脑游戏



科学时代

99 年下半年合订本

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：超级机器人大战史

恶魔召唤师 2 (SS) LAGUACURE (PS)







TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98 年上半年合订本



卷首语

时间过得真快，1998年已近岁末，在这个时候我们推出"1998年上半年合订本"既是为了总结1至6月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜怒哀乐。

应该说，"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升！

本刊自1999年1月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，"1998年上半年合订本"已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大16开改成了标准16开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。

1998年1月号目录

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏



1998年2月号目录

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

